
Nouveautés : rêve ou techno
CHIMÈRES
MUTANT CHRONICLES
CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
83 octobre novembre 94
Retour d'un grand classique :
Diplomatie
Aide de jeu :
les caravanes
M 3168 - 83 - 35,00 F-RD
255 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F
Univers BD :
Jouez dans le monde afro-cyberpunk de Dayak



Ouï rock you

Bronx agence

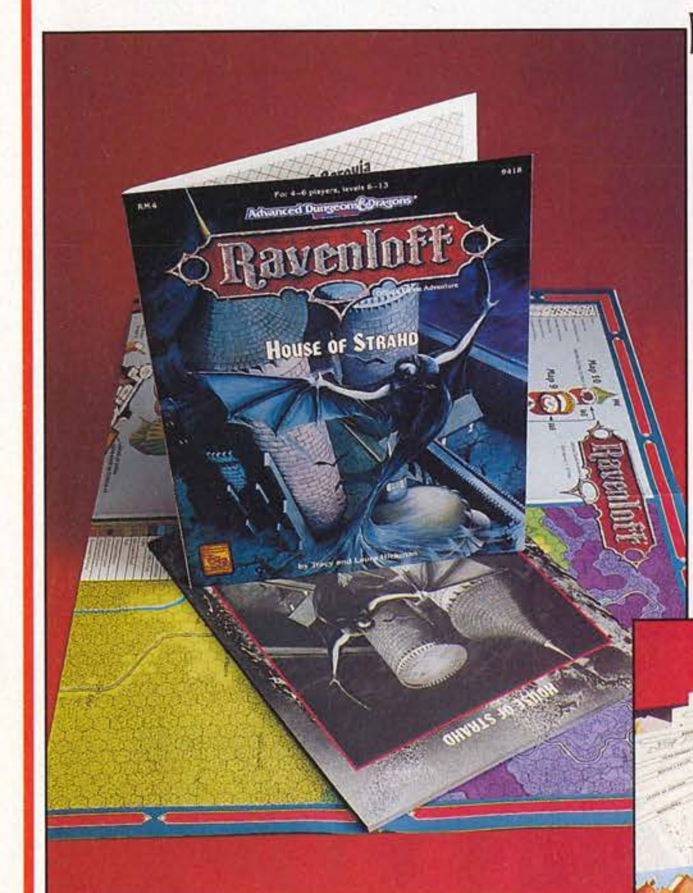


Ravenloft™

Aventures de jeu officiel

Le Royaume d'Épouvante

LA DEMEURE DE STRAHD



Disponible maintenant **en version française**

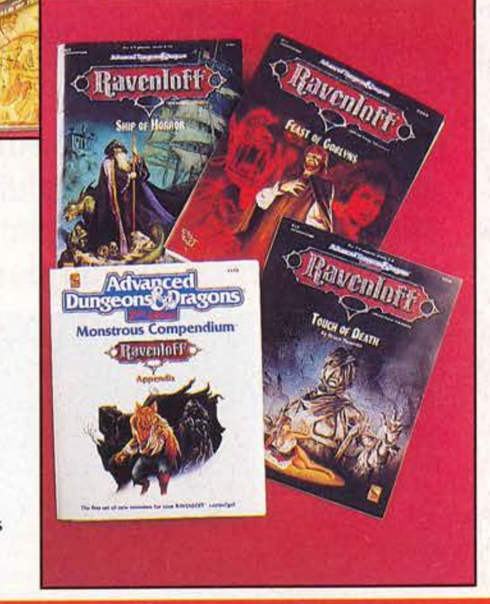
Au-delà du village de Barovie est perché le château Ravenloft, la demeure et forteresse du seigneur vampire Strahd von Zarovich. Des légendes prétendent que Strahd vole avec les chauve-souris et court en compagnie des loups pour terroriser la région. Le Comte Strahd est puissant, et son château est terrifiant !

D'anciens récits parlent d'oubliettes et de catacombes profondément enfouies sous le château. D'autres histoires rapportent les grandes salles, les trésors et la gloire de Ravenloft des siècles passés. Ce qui est indubitable, c'est que Strahd a installé des pièges mortels pour protéger son domaine.

Le maître du Château Ravenloft reçoit pour dîner. Vous êtes invité ...



Disponibles bientôt **en version française**





TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom
Tel: 0044 223 212517

Liste des relais p. 117

83 Sommaire

Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Jean-Louis Mourier.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

Désormais, tout le monde choisit la rentrée pour lancer son nouveau jeu.
Si la démarche est logique, les éditeurs vont tout de même, comme pour le cinéma, bientôt devoir se soucier de cette parution simultanée : dans la soudaine orgie de nouveautés, des jeux intéressants vont forcément pâtir de l'ombre de concurrents plus attendus ou mieux présentés.
Certains risquent même de passer inaperçus !

A l'inverse, cette simultanéité fait ressortir les tendances : l'immortalité a le vent en poupe, les règles et les dés s'effacent au profit du « rôle »... Précurseur, *Hurlements* se transforme en *Chimères*, et l'on voit apparaître l'influence de *Vampire* (qui a également introduit la notion de « clans ») dans sa descendance : *Immortal -The Invisible War* ou *Legacy - War of Ages*, et aussi dans la façon dont *Magna Veritas/In Nomine Satanis* a été adapté par Steve Jackson Games.

Mise en parallèle avec la plus grande discrétion des règles, il est indéniable que cette nouvelle approche, qu'on retrouve dans *Nephilim* ou *Ambre*, a amené au jeu de rôle des joueurs différents, et séduit d'anciens joueurs qui papillonnaient sans trouver un jeu qui les satisfasse vraiment.

C'est une véritable « nouvelle voie », une ouverture bien plus marquante que le phénomène cyberpunk qui en son temps a offert un nouveau décor au jeu de rôle – il y en a qui sont allergiques au médiéval-fantastique – mais sans en changer les habitudes (j'allais dire les automatismes).

Le phénomène présente d'autres facettes : le côté noir, parfois un peu snob ou dandy ; et le fait d'offrir dès le départ une palette de pouvoirs très grosbills au joueur, le poussant par là à chercher ailleurs les motivations de son personnage, qui ne redoute plus non plus le trépas. D'ailleurs, sur ce point, *Selenim* réintroduit ce danger par rapport à *Nephilim*, et les immortels de *Legacy*, inspirés de *Highlander*, ne sont pas totalement intuables.

Reste, entre la voie classique de l'Aventure et la voie nouvelle des manœuvres entre forces occultes, *Oniros* qui offre aux rêveurs leur petit sentier caché...

Didier Guiserix

Bienvenue

Cocorico !

Impressionnants résultats des joueurs français cet été :
— Sur cinq Français inscrits au championnat du monde de *Magic* à la Gen Con de Milwaukee, trois ont fini dans les quatre premiers. Le champion de France, Bertrand Lestrée, gagnant la seconde place.
— Au championnat du monde de *Squad Leader*, c'est le champion de France qui remporte la palme : Omar Jeddaoui.
— Au championnat du monde de *Diplomatie*, les trois premiers sont trois Français : Pascal Montagna, Stéphane Gentric et Bruno-André Giraudon.

Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est?

Suite au succès de notre opération pour expliquer le jeu de rôle, nous continuons à vous proposer notre plaquette « Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est ? », afin que vous puissiez la diffuser autour de vous. Pour se la procurer, il suffit de la demander, en joignant une enveloppe grand format (21 x 29,7), affranchie et libellée à votre adresse, à l'attention de Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.



Le saviez-vous ?

D'après l'édition américaine de *Trivial Pursuit*, *Diplomacy* serait le jeu favori d'Henry Kissinger, diplomate dont la renommée n'est plus à faire.
Info ou intox ? Quand on sait que pour le lancement du jeu il était présenté, sans que cela soit le moins du monde vérifié ni même vérifiable, comme le seul pratiqué par la famille Kennedy...










Inspi-BD !

Casus Belli vous propose de découvrir une BD que nous avons adaptée pour vous en un contexte de jeu de rôle. Avec *Dayak* (de Adamov, chez Glénat), dépaysez vos joueurs cyberpunks en leur faisant découvrir la nouvelle Addis-Abeba.

& Dobro Došli !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, *Casus Belli* s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, vous avez la possibilité de gagner *Eléckazë*, un jeu de rôle médiéval-fantastique de création française.



Concours Gwô et Millord

Vous aussi devenez reporters pour l'Encyclopédie transuniverselle, et gagnez un abonnement d'un an à Casus Belli.
Tous les détails en page 86.

Destination Aventure

La rubrique de ceux qui veulent toujours apprendre. Cette fois-ci : savoir jouer un rôle, p. 88.

Ils ont gagné un exemplaire de *Fondation*, offert par Présence du Futur (mise en jeu 82) :
Yann Lachaud (Bruay-la-Buissière), Manuel Forget (Ballancourt), Agnès Szabó (Paris), Christophe Bouyges (Les Clayes-sous-Bois), Laurent Calluaud (Nice), Emmanuel Shearer (Paris), Xavier Rose (Sausset-les-Pins), Jérôme Berly (Villejuif), Arnaud Gernez (Beauvais-en-Cambrésis), Jérôme Quartana (Vitrolles), Antoine Chabin (Ste-Geneviève-des-Bois), Mathieu Bekaert (Grande Synthe), Carole Duguy (Ste-Foy-les-Lyon), Nicolas Lanusse (Aurillac), Johan Marielle (Versailles), Eric Jolicard (Pontault-Combault), Pierre Valade (Fournes-en-Weppes), Pascal Thomson (Vise; Belgique), Jérôme Jeandarme (Isle-Aubigny), Séverin Hatt (Paris), Thomas Haberkorn (Jebsheim), Guillaume Hallereau (Vallet), Bruno Killian (Ostwald), Jean-François Pasquier (Paris), Jonas Hauser (La Tour-de-Peilz; Suisse), Nicolas Chevalier (Bourg-la-Reine), Johnny Ciclaire (Angers), Sébastien Benso (Toulon), Julien Bauzon (Dreux), Cyril Durr (Guenange), Julien Peltekian (Marseille), Yann Motte (La Croix-St-Ouen), Mayline Thore (Saran), Cédric Gambin (Sarcelles), Alexandre Mottin (Canisy), Sylvain Badel (Mions), Fabrice Masson (Montesson), David Baudoin (Pau), Samuel Lebel (Senlis), Yannick Pagès (Villefranche-sur-Saône), Nicolas Pouplard (Nantes), Stéphane Bounkone (Paris), Olivier Heban (Rosny-sous-Bois), Martial Guénet (Orchies), Gilles Armspach (Metzervisse), Philippe Massoni (Martigues), Guy-Henri Marchand (Boulogne-Billancourt), Philippe Fristot (St-Quentin), Fabrice Ourion (St-Dizier), Sylvain Lebriez (Houplines).

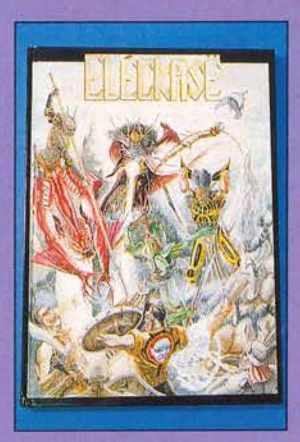


Si vous avez été impressionnés par la prestance du chef de caravane de notre couverture, sachez que mademoiselle Cybil dévoile le dessous de son tempérament (qu'elle a de feu) dans la BD **Les feux d'Askell** de Mourier et Arleston (deux tomes parus chez Soleil).

Prochain numéro : le 7 décembre

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 30 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE D'ELÉCKAZË



OFFERTS PAR



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 83
Tirage le 8 novembre 1994
Nom
....
Prénom
....
Adresse
....
....
....

PRÉVISIONS MÉTÉO Ludiques

Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents cet hiver ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Recevoir une faveur, c'est vendre sa liberté (proverbe extrait de Gurps Japon)

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Azure Wish Edition

- **Grand siècle** est paru (voir Têtes d'affiche).
- **Europa Universalis** : une « lettre » de 11 pages est parue pour répondre à plus de 350 questions de joueurs. Les souscripteurs doivent la recevoir automatiquement. Elle sera également distribuée en magasin.

Délires

- Cette société de jeu par correspondance se lance dans le wargame avec **Bouvines 1214**, spécialement créé pour le Championnat de France de wargame 1994 (voir Calendrier, aux dates du 11/13 novembre). Délires : 12 bd Anatole France, 93300 Aubervilliers ; tél. : 43.52.16.77.

Descartes Éditeur

- **L'appel de Cthulhu** : *L'évasion d'Innsmouth* (guide ; paru), *La chose sur le seuil* (campagne ; septembre), *Le manuel du Gardien* (supplément ; octobre).
- **Shadowrun** : *La reine Euphoria* (scénario ; paru).
- **Ars Magica** : *Le grimoire du mage* (paru, voir Têtes d'affiche), *Songe d'une nuit d'été* (scénario ; octobre).
- **Mutant Chronicles** : le jeu de rôle est paru (voir Épreuve du feu p. 34-36). *La Confrérie* (guide ; octobre).
- **Torg** : *Orrorsh* (guide ; octobre).
- **Star Wars** : *Meurtre dans la cité des profondeurs* (scénario ; septembre).
- **Diplomatie** : nouvelle édition du plus célèbre des jeux de diplomatie (voir Épreuve du feu p. 98-99).
- **Junta** : une nouvelle édition, avec une nouvelle boîte et un nouveau plateau (voir Fiche-jeu p. 100).
- **Battletech** : *Battlespace*, pour jouer dans l'espace (octobre).
- **Charges** : règle pour jeu d'Histoire avec figurines (septembre).

Escarmouche

- **Escarmouche** est une règle de combat pour figurines antiques médiévales fantastiques, concernant des affrontements d'une quarantaine de combattants au maximum. Elle est disponible, à compte d'auteur, chez J.-P. Belzic, 84 rue des Chalatres, 44000 Nantes, pour 90 F (port compris).

Games Workshop France

- **Man O'War** : *Fléaux des mers* (navires pour les armées du Chaos ; paru).
- **Blood Bowl** : 3e édition (parue ; voir Têtes d'affiche). *Zone mortelle* (supplément ; octobre).
- **Talisman** : nouvelle édition (novembre).
- **Warhammer 40,000** : *Codex Ork* (paru).
- **Warhammer Battle** : *Warhammer armées : Morts-vivants* (paru), Chaos (décembre).

Halloween Concept

- **Toon** : L'écran (avec 64 pages de scénarios) est paru.
- La nouvelle formule de **Plasma** (n° 14) est disponible, ce magazine devient un trimestriel de 80 pages. Dans ce numéro, un poster central tire le portrait d'une bonne partie des professionnels de la profession.
- **Gurps Espace** sera disponible début octobre. Hé oui, il n'y a pas que Siroz à faire des suppléments Gurps !
- **Elfquest**, le jeu de rôle des petits elfes qui chevauchent des loups va être traduit pour la fin novembre. Des suppléments de création française sont prévus pour la suite.

Hexagonal

- **Vampire** : *Le guide des joueurs* (compilation des guides américains 1re et 2e éditions, plus des ajouts de règles de la 2e édition du jeu ; octobre).
- **Mage** : traduction des règles du jeu (novembre), écran (décembre).
- **JRTM** : *Les royaumes perdus de Cardolan* (campagne ; novembre).

Leader Foot

- **Leader Foot** est un jeu de simulation tactique de match de football, qui a été primé au festival des jeux de Cannes.

Les Archanges Boréens

- Cet éditeur amateur propose une idée originale : **Le journal de bord du professeur Aubreuil** est un livret de 28 pages, à découper en deux parties. La première est le journal fictif d'un personnage des années 20, à donner aux joueurs. La seconde partie donne quelques conseils pour en tirer un scénario. En fait, une aide de jeu à préparer à sa sauce ! Disponible chez Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle. Pour 15 F (+ 15 F de port).

Ludis

- **Kult** : la traduction de ce jeu de rôle est toujours prévue pour bientôt.

MultiSim

- **Nephilim** : *Les Mystères* (supplément sur les premières sociétés secrètes humaines ; septembre), *Les sciences occultes* (les trois magies du jeu en détail ; en décembre).
- **Rêve de Dragon** : le Voyage n° 3 s'appellera *L'Œuf de Psiluma* (fin octobre), *Du voyageur et du voyage* (aides de jeu sur la vie quotidienne, décembre).
- **Oniros** : c'est le nom du jeu d'initiation au jeu de rôle situé dans l'univers de Rêve de Dragon et en reprenant les principes de base (fin octobre, voir Têtes d'affiche).
- **Chimères** : ce jeu de rôle devrait être disponible à l'heure qu'il est (voir Épreuve du feu p. 30-32). Les mille premiers acheteurs se verront offrir le tarot de l'Initié (ce paquet de cartes sera également vendu séparément). L'écran, avec un scénario et des fiches récapitulatives, sera disponible fin octobre. Un recueil de scénarios est prévu pour la fin de l'année.

Music File

- Cette société a créé le label musical **Grendel Records**, spécialisé dans la musique d'ambiance à diffuser en fond sonore de parties de jeu de rôle. Les plages sont relativement longues (10 mn), dans un style assez « ambient ». Le disque *Heroic fantasy Vol. 1* est disponible. Il sera suivi courant octobre d'*Arkham Memories Tome 1*, puis de *Dark Future File #1* fin novembre. La diffusion en boutiques spécialisées est assurée par Hexagonal.

Neimad

- Un nouveau jeu de rôle amateur par le créateur du Peuple sylvestre et de Necros : **Gros Bill RPG**. Il s'agit de prendre les personnages des jeux de rôle les plus ▷

PHILIBERT

12, rue de la grange - 67000 STRABOURG - TÉL. : 88 32 65 35 - FAX : 88 32 26 37

Jeux de rôles

GURPS NVLLE EDITION **223**
CONAN 159
GURPS MAGIE 139
GURPS ECRAN 94
GURPS HORREUR 132
GURPS CYBERPUNK 132
<u>GURPS JAPON</u> <u>132</u>
<u>GURPS SPACE</u> <u>132</u>

NEPHILIM **224**
ECRAN NEPHILIM 39
LES VEILLEURS 79
LES TEMPLIERS 170
LION VERT 113
LES ARCANES MAJEURS 142
LE SOUFFLE DU DRAGON 208
<u>MYSTERES</u> <u>132</u>
<u>SELENIM</u> <u>180</u>
<u>L'ATALANTE FUGITIVE</u> <u>113</u>

REVE DE DRAGON **266**
LE SECRET DE MURINGEN 110
UN REVE EN BOLDZARIE 124
VOYAGES N°3 124
ONIROS (VERS DEBUTANT) NC

SHADOWRUN **237**
ECRAN SHADOWRUN 63
TIREZ SUR LE DRAGON 72
ECLIPSE TOTALE 72
GUIDE DE SEATTLE 189
SUPPLT SHADOWRUN 40
<u>LE DEMON DANS LA BOUTEILLE</u> <u>85</u>
<u>LA REINE EUPHORIA</u> <u>85</u>
GUIDE NEOANARCHISTE DE L'AMERIQUE... 170

CTHULHU 5eED CARTON **190**
NOUVEL ECRAN CTHULHU 72
LES ANNEES FOLLES 250
LES GRANDS ANCIENS 132
LES MYSTERES D'ARKHAM 151
LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE 115
EXPERIENCES FATALES 114
RETOUR A DUNWICH 114
KINGS SPORT 114
NIGHTMARE AGENCY 122
FRERES DE SANG 123
LES CONTES DE MISKATONIC 94
TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS 246
DOSSIER SPECIAL CTHULHU 40
LES ASTRES SONT PROPICES 123
L'EVASION D'INSMOUTH 150
<u>LA CHOSE SUR LE SEUIL</u> <u>114</u>
INVETIGATOR'S COMPANIONII *80*
KING OF CHICAGO *75*
YE BOOKE OF MONSTRE *75*
<u>CAIRO GUIDE BOOK</u> *<u>75</u>*
<u>LONDON GUIDE BOOK</u> *<u>75</u>*

STAR WARS NOUVELLE EDITION **180**
LE GUIDE DE STAR WAR 104
MAT DE CAMPAGNE STAR WAR 76
LE GUIDE DE L'EMPIRE 113
BATAILLE DU SOLEIL D'OR 62
OUTRESPACE 65
SUPPLEMENT STAR WAR 103
GUIDE DE L'ALLIANCE 133
PLUIE D'ETOILES 66

LES RECUPERATEURS 66
MAN D'INSTR DU GEN CRACKEN 82
LE DOMAINE DU MAL 72
L'ETOILE DE LA MORT 93
LES COORDONNEES D'ISIS 72
CRISE DANS LA CITE DES NUAGES 72
<u>MEURTRE DANS LA CITÉ DES PROFONDEURS</u> <u>72</u>

CHIMERES **218**

TORG-LE LIVRE DE BASE **250**
GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD 114
LE JAPON TECHNOLOGIQUE 161

WARHAMMER JDR BASE **180**
MORT SUR LE REIK 150
LE POUV DERR LE TRONE 138
LE SEIGNEUR DES LICHES 114
ECRAN WARHAMMER 38
1ER COMPAGNON DE WARHAMMER 114
LE FEU DANS LA MONTAGNE 114
LE SANG DANS LES TENEBRES 104
LA MORT SUR LE ROCHER 104
LA GUERRE AU ROYAUME ... 114
SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT 123
LE CHATEAU DE DRECHENFELS 123

JRTM **199**
MORIA 110
LES RANGERS DU NORD 110
LA LORIEN 110
ISENGARD 110
LES ENTS DE FANGORN 110
LES CAVALIERS DE ROHAN 110
LES V OLEURS DE THARBAD 65
RIVENDELL 65
LES PORTES DE MORDOR 65
LES ASSASSINS DE DOL AMROTH 65
LES CREATURES DES TERRES DU MIL. 84
LA PORTE DES GOBELINS 65
<u>LE ROYAUME PERDU DE CANDOLAR</u> <u>NC</u>
ARNOR *245*
PALANTIR QUEST *150*

ROLEMASTER V FR **240**
ECRAN ROLEMASTER 59
CREATURES ET TRESORS 125
ROLEMASTER COMPANION 105
L'HORREUR D'ORGILLION 65
ROLEMASTER COMPANION II (VF) 125
ELEMENTAL COMPANION 117

VAMPIRE **156**
<u>GUIDE DU JOUEUR</u> <u>NC</u>
ECRAN VAMPIRE 66
DES CENDRES AUX CENDRES 93
LES LIENS DU SANG 59
CHICAGO BY NIGHT 150
SUCCUBUS CLUB 139
<u>DIABLERIE AU MEXIQUE</u> <u>93</u>
DIABLERIE BRITAIN *68*
CLANBOOK BRUJAH *68*
CLANBOOK GANGREL *68*
CLANBOOK MALKAVIAN *68*
CLANBOOK NOSFERATU *68*
PLAYER'S GUIDE TO SABBAT *100*
CLANBOOK TOREADOR *68*
CLANBOOK TREMERE *68*
ALIEN HUNGER *68*
CHICAGO BY NIGHT ED2 *122*
THE HUNTERS HUNTED *68*
PLAYERS GUIDE ED2 *149*
ANARCH COOKBOOK *100*
NEW ORLEANS BY NIGHT *122*
DARK COLONY *100*
BERLIN BY NIGHT *100*

A WORLD OF DARKNESS *100*
WORLD OF DARKNESS MUMMY *100*
STORYTELLERS HANDBOOK *122*
SABBAT STORRYTELLERS *100*
WHO'S WHO AMONG THE KINDRED *108*
BOOK OF NOD *54*
TIM BRADSTREET PORTFOLIO *157*
<u>CLANBOOK VENTRUE</u> *<u>68</u>*
<u>LO ANGELES BY NIGHT</u> *<u>122</u>*
<u>THE KINDRED'S MOST WANTED</u> *<u>100</u>*

LOUP GAROU **189**
ECRAN LOUP GAROU 75
RITE DE PASSAGE 83
RAGE ACROSS AUSTRALIA *100*
MONKEYWRENCH : PENTAX *68*

IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT* **209**
NOUVEL ECRAN IN NOMINE 95
INSH'ALLAH 120
SCRIPTARIUM VERITAS 179
DEMENTIA PROFUNDIS 120
HEAVEN AND HELL 120
MUCHO PESOS CAPHARNAÜM 120

STELLA INQUISITORUS **217**
ECRAN STELLA 95
STRYCHNINE IV 120
STELLA INCOGNITA 120

BLOODLUST **226**
ECRAN BLOODLUST 94
FLOCONS DE SANG 137
L'ENCLUME ET LE MARTEAU 137
SOUVENIRS DE GUERRE 137
LES JOYAUX DE PÔLE 151
CONTES ET LEGENDES 137
LES FRERES DE LA NUIT 137

BITUME MK5 **139**
ECRAN BITUME 84
PARIS BREST 109
PIZZA PIQUETTE 104

SCALES **209**
ECRAN SCALES 93
POLITIQUE 132
TECHNOLOGIE 132
<u>MAGIE</u> <u>132</u>

HEAVY METAL **220**
URBAN GUERILLA 126
ECRAN HEAVY METAL 89
KILLING TEKNOLOGY 126

CYBERPUNK **225**
ECRAN CYBERPUNK 85
SOLO OF FORTUNE NLLE ED 120
<u>NIGHT CITY REEDITION</u> <u>208</u>
FORLORN HOPE 132
PROTECT & SERVE 137
LES ENFANTS DE LA NUIT 137
CHROME 126
CHROME II 126

HAWKMOON BASE **240**
ECRAN HAWKMOON 88
L'ILE BRISEE 134
LA FRANCE 220
KAMARG 126
L'EMPIRE TENEBREUX 138
LES PORTES DU PARADIS 140

RUNEQUEST **230**
LES MONTS ARC EN CIEL 118
LES RUINES HANTEES 88

LES SECRETS OUBLIES 209
GUERRIERS DU SOLEIL 190
LES ROI DE SARTAR 160
<u>GENERTELA (NVLLE EDITION)</u> <u>200</u>
<u>LES DIEUX DE GLORANTHA</u> <u>210</u>
<u>SOUS LE SIGNE DU CHAOS</u> <u>137</u>

STORMBRINGER BASE PROMO **190**
ELRIC **236**
ECRAN DE JEU STORM 84
LE VOLEUR D'AMES 128
LE LOUP BLANC 114
LES SORCIERS DE PAN TANG 132
PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES 137
<u>LES SEIGNEURS DES MERS</u> <u>137</u>

CHILL **235**
ECRAN CHILL 88
<u>DE CHAIR ET DE SANG</u> <u>105</u>

PENDRAGON **230**
ECRAN PENDRAGON 88
CHEVALIER AVENTUREUX 190
SANG ET LUXURE 140
L'ENFANT ROI 198
<u>MERLIN</u> <u>NC</u>

TSR
GUIDE DU MAITRE 153
MANUEL DES JOUEURS 153
BESTIAIRE MONSTRUEUX 225
BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES 130
BESTIAIRE RAVENLOFT 146
L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES 149
MYTHES & LEGENDES 160
MANUEL DU GUERRIER 130
MANUEL DES VOLEURS 130
LE PSIONIQUE EN FRANCAIS 130
LE MANUEL DU MAGICIEN 130
RECUEIL DE MAGIE 152
MANUEL DU BARDE 130
DARKSUN 219
LIBERTE (FREEDOM) 195
LES NEGOCIANTS DES DUNES 100
ECRAN DU MAITRE 58
FEUILLES DE PERSONNAGES 74
SELENAE (MOONSHAE VF) 63
LES CATACOMBES DE SOIR ETOILE 69
ROYAUMES OUBLIES 195
MANUEL DES RODEURS 130
MANUEL DU PRETRE 130
MANUEL DU RANGER 130
LE MONDE DES ELFES NOIRS 130
LES EMPIRES DU SABLE 107
TRIBU D'ESCLAVES 105
ROYAUME D'EPOUVANTE (RAVENLOFT) 210
LA DEMEURE DE STRAHD 95
<u>CONTACT MORTEL (RAVENLOFT)</u> <u>NC</u>
<u>DRACONOMICON</u> <u>130</u>
<u>ARMES ET EQUIPEMENT</u> <u>130</u>
PLANE SCAPE *230*
ETERNAL BOUNDARIES *79*
CITY OF BONE *145*

TRES LARGE CHOIX AD&D EN STOCK

ARS MAGICA **237**
ECRAN ARS MAGICA 90
MAITRE DES NUITS 85
SUPPLEMENT ARS MAGICA 40

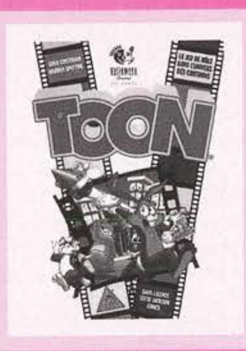
AMBRE **237**
<u>TAROT D'AMBRE</u> <u>199</u>
<u>SUPPLEMENT AMBRE</u> <u>45</u>
<u>LE GRIMOIRE DU MAGE</u> <u>185</u>

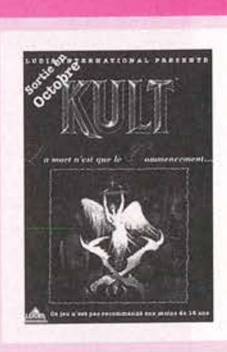
WARGAMES - JEUX DE PLATEAU

DIPLOMATIE 289.-
JUNTA NOUVELLE ED 230.-
AFRICA 250.-
LES DIEUX NOMADES 270.-
CHARGES règles pour fig. 151.-
BLOOD BERETS 230.-












LES ENVOIS SONT POSTES EN **RECOMMANDE** - PORT : 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE - COLISSIMO 60FF
FRANCO DE PORT POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 500 FF - (SAUF COLISSIMO)
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE - APPEL TELEPHONIQUE

(*)France Metyropolitaine

MONGHOL & GHOTA

ÉCOUTES...
UNE ARMURE DE PLAQUES DE 15 KILOS AVEC CASQUE INTÉGRAL ET COTTE EN MYTRIL,
JE VEUX BIEN







connus, de les « grosbilliser » et de leur faire jouer des aventures en commun. Le tout dans un jargon franglais et humoristique. Le supplément **Advanced Gros Bill** comprend quelques règles en plus et une grande aventure. Selon votre propre humour, vous apprécierez ou vous n'aimerez pas du tout. Disponible chez Damien Jendrejeski, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec. Gros Bill RPG : 30 F (50 F avec le supplément).

Oriflam

• **Chill** : *De chair et de sang* (scénario ; disponible).
• **RuneQuest** : *Sous le signe du Chaos* (traduction de Shadows on the Borderlands ; paru).
• **Les Dieux nomades** est un wargame situé dans le monde de Glorantha, comme La guerre des héros (octobre).
• **Afrika** est un wargame de la même série qu'Opération Uranus (disponible). **SPQR**, le wargame stratégique sur les guerres puniques, sera traduit en novembre.
• **Elric** : la version française est disponible (voir Têtes d'affiche), *Melniboné* (guide ; novembre).
• **Pendragon**. Plutôt que de refaire une nouvelle version de cet excellent jeu, Oriflam a la bonne idée de publier *Merlin*, un supplément qui regroupe les règles de magie, seule différence importante entre 4ᵉ et 5ᵉ éditions (octobre).
• **Cyberpunk** : *Le guide du Net* (guide ; novembre).
• **Hawkmoon** : *La Sicilia*, campagne de création française (décembre).

Ormekiane Production

• **Eléckasë** : *Magies* est un supplément de plus de cent pages proposant de nouveaux sorts, de nouveaux types de magie (octobre). La gazette d'Eléckasë en est à son deuxième numéro, elle est envoyée gratuitement aux joueurs qui se font connaître de l'éditeur.

Siroz Productions

• **Scales** : *Magie* (guide et scénarios ; septembre).
• **Gurps** : *Gurps Japon* (guide ; paru).
• **Berlin XVIII** : *Berlin konfidential* (guide et scénarios ; fin octobre).
• **Bloodlust** : la prochaine extension décrira une île à mi-chemin entre Tanaephis et « l'autre » continent. Prévue pour des possédés, les règles spécifiques à ces personnages y seront incluses (fin novembre).

Tamise Productions

Patrick Durand-Peyroles revient en force avec une maison d'édition qui ne fera pas que du jeu de rôle. Voici un aperçu des prévisions, allant de « maintenant » au printemps 95 (Tamise Productions, Le Carrousel, bât. B, 5 rue Picot, 83000 Toulon) :
• **Encyclopédie de la Terre du Milieu**, par Edouard Kloczko : cette encyclopédie réalisée par ce linguiste comprendra une dizaine de volumes. Le premier sera consacré à la langue des elfes (telle qu'on la trouve dans les livres de Tolkien).
• **Empires & Dynasties** : programme chargé jusqu'à la version 2 du jeu (pour mi-95) avec un recueil de questions et réponses sur le jeu, *Les Guildes de l'Empire, les Chars Xalax*, le *Guide de la cité de Mangor*, etc.
• **Yurl'h** : décidément les soleils doubles inspirent les écrivains de SF (*Helliconia*) et de jeux de rôle (Bloodlust). Ce nouveau jeu de Patrick Durand-Peyroles, d'inspiration médiéval-fantastique est prévu pour la fin de l'année.
• **La lutte des gemmes** : jeu de rôle. Un monde de jungle avec de la magie, des psis, des mutants, etc.
• **Aquelarre** : traduction attendue de cet excellent jeu de rôle sur la sorcellerie en Espagne et au Moyen Âge.
• **Trégor** : réédition de *L'atlas de Trégor*, un univers adaptable à tout jeu médiéval-fantastique.
• **La méthode du Dr Chestel** : l'écran avec 4 scénarios, est toujours prévu.

TriTel

• **Ecryme, la geste des Traverses** : ce nouveau jeu de rôle devrait être disponible (voir Têtes d'affiche).

TSR en français

• **AD&D2** : *Manuel complet du Rôdeur* (paru), *Guide des armes et équipements* (supplément ; octobre), *Manuel complet des Nains* (supplément ; novembre), *La mythologie des monstres* (supplément ; décembre).
• **Royaumes oubliés** : *Le Draconomicon* (tout savoir sur les dragons ; septembre).
• **Ravenloft** : *Les montres de Ravenloft* (supplément ; paru), *Contact mortel* (scénario ; paru).

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution des produits américains indiquent la date prévue pour la sortie aux États-Unis. Il faut ajouter 1d40 -4 jours pour leur disponibilité en France.

Atlas Games

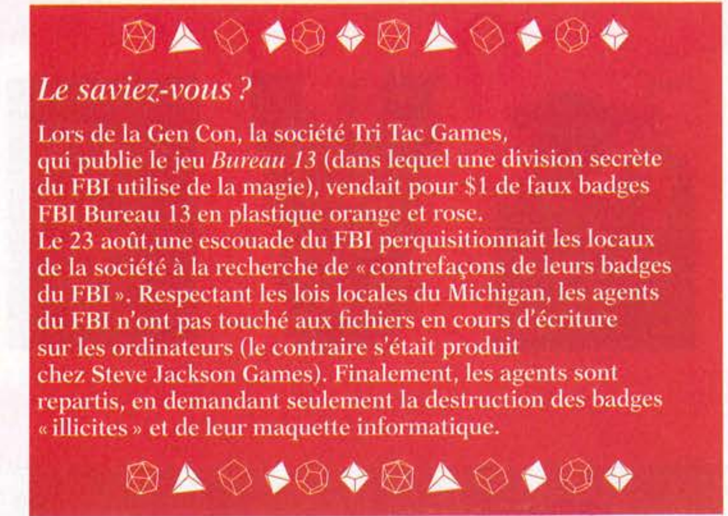
• **Pour Cyberpunk** : *Northwest Passage* (scénario ; octobre).
• **On the Edge** : le jeu de cartes à collectionner et à jouer sur le jeu de rôle Over the Edge est en fin de test et ne devrait plus tarder.

Australian Design Group

• **Days of Decision 2ᵉ édition**, pour World in Flames, est disponible.

Avalon Hill

• **Guerilla** est un jeu de cartes (pas à collectionner) simulant une révolution dans une république bananière (devrait être disponible).
• **Maharaja** est un jeu de simulation sur les guerres et invasions en Inde, de -1500 à 1850, basé sur le même système que Britannia (devrait être disponible).
• **RuneQuest** : *Lords of Terrors* (recueil de scénarios ; devrait être disponible).
• **Colonial Diplomacy** est un jeu qui reprend les règles de Diplomacy et dont le terrain de jeu sont les colonies du XIXᵉ siècle (devrait être disponible).
• Un deuxième recueil de scénarios est paru pour **Napoleon's Battles**, le jeu de figurines.



Le saviez-vous ?

Lors de la Gen Con, la société Tri Tac Games, qui publie le jeu *Bureau 13* (dans lequel une division secrète du FBI utilise de la magie), vendait pour $1 de faux badges FBI Bureau 13 en plastique orange et rose.
Le 23 août, une escouade du FBI perquisitionnait les locaux de la société à la recherche de « contrefaçons de leurs badges du FBI ». Respectant les lois locales du Michigan, les agents du FBI n'ont pas touché aux fichiers en cours d'écriture sur les ordinateurs (le contraire s'était produit chez Steve Jackson Games). Finalement, les agents sont repartis, en demandant seulement la destruction des badges « illicites » et de leur maquette informatique.

Black Dragon Press

• **Mithian's Book of Magic** est un supplément de création de sorts pour le jeu Darkurthe Legends, mais il peut être utilisé pour d'autres systèmes.

Card Sharks

• **Super Deck** est un jeu de cartes à jouer et collectionner. Il existe 160 cartes différentes, et le jeu propose de faire s'affronter des super-héros et des super-vilains. Les dessins ne sont pas mal, fortement inspirés des gammes Marvel ou DC des années 70.

Chaosium

• **Call of Cthulhu** : *Cairo et Marseille Guidebook* (guide années 20 ; paru).
• **Elric !** : *Fate of Fools – Pawns of Destiny* (deux scénarios ; paru), *Atlas of the Young Kingdoms* (guide des Jeunes Royaumes ; septembre), *The Bronze Grimoire* (supplément ; septembre).
• **Nephilim** : la version américaine du jeu français est disponible. Elle est moins occulte (dans sa présentation) que la version française.

Decipher Inc.

• **Le jeu de cartes Star Trek : The Next Generation** sera bientôt disponible. Il s'agira de recréer des missions ressemblant à celles des épisodes de cette série (non encore diffusée en France). Comme Magic, le jeu sera vendu par paquets de base et boosters, pour un total de 363 cartes différentes.

D.M. Music

• Cette société belge avait déjà commis un disque inspiré de Lovecraft, d'intérêt moyen. Le **disque Arthur** possède 24 courtes plages dont certaines ne sont pas inintéressantes pour une partie « américaine » de Pendragon.

GMT Games

• **Lost Victory** est un wargame sur la bataille de Kharkhov (disponible).

Heartbreaker

• **Fury of the Clansmen** est le prochain jeu de plateau avec figurines dans le monde de Mutant Chronicles (parution à l'automne).

Ianus Publications

• **Video Fighter** sera un jeu de cartes inspiré des jeux d'arcade comme Street Fighter (c'est à la mode) ou Mortal Kombat.

Harpers & Collins

• Un guide genre guide touristique, avec une carte en couleur, doit paraître pour le monde des Terres du Milieu.

ICE

• **Rolemaster** : *Arabian Nights* (guide ; paru).
• **MERP** : *Arnor* (guide ; paru), *Palantir Quest* (campagne ; paru), *Treasures of Middle Earth 2nd ed* (supplément ; septembre), *Creatures of Middle Earth 2nd ed* (supplé-


L'ŒUF CUBE
3
LA 4ÈME DIMENSION DU JEU DE RÔLE
MAGIC
FALLEN EMPIRE 12 F
JYHAD Starter 70 F
JYHAD Booster 20 F
Pin's - T. Shirts - Counters
Précis de Règle Magic
en Français (300 pages)
V.O.
WWP
WRAITH The Oblivion 175 F
VAMPIRE Los Angeles by Night 125 F
VAMPIRE Kindred Most Wanted 105 F
MAGE Chaos Factor 105 F
MAGE Iteration 70 F
V.F.
RUNEQUEST Sous le Signe du Chaos 144 F
NEPHILIM Les Mystères 179 F
CHIMÈRES RPG 235 F
Dédicace par les auteurs de CHIMÈRES
le 15 octobre à l'ŒUF CUBE
VENTE PAR CORRESPONDANCE
TOUTES LES NOUVEAUTÉS
3615 AKELA * OEUF CUBE
24, RUE LINNÉ - 75005 PARIS - TÉL 45 87 28 83

ment; octobre), *Minas Tirith 2nd ed* (guide; octobre), *Moria 2nd ed* (guide; novembre).

● **Champions** : *Pyramid in the Sky* (campagne; novembre).

● **Hero System** : *The Golden Age of Champions* (guide sur les regroupements de super-héros; septembre), *The Ultimate Martial Artist* (288 pages sur les divers types de combats en arts martiaux; novembre).

Marquee Press

● **Lost Souls** : *Cemetery Plots* est un supplément pour le jeu d'outre-tombe Lost Souls (paru, voir Têtes d'affiche).

Mayfair Games

● **Underground** : *Techno Sourcebook* (guide; septembre).

Moments in History

● **Ring of Fire** est un wargame sur la bataille de Kharkhov (disponible).

Myrmidon Press

● **Into the Bloodhood** est un supplément pour le jeu de rôle ManHunter, qui propose de jouer des chasseurs de primes dans l'espace.

Palladium Books

● **Rifts®** : *Worldbook VI : South America* (guide; octobre), *Worldbook VII : Undersea* (guide; novembre).

● **Ninja Super Spies** : *Mystic China* (guide; octobre).

● **Palladium RPG** : *Yin-Sloth Jungles* (supplément; octobre).

● **Macross II™** : *Spacecraft & Deck Plans vol. II* (octobre).

● **Heroes Unlimited** : *Aliens Unlimited* (tout sur les monstres de l'espace; novembre).

Phage Press

● **Amberzine n° 7** est paru.

Raven Star Games Design

● Le jeu de rôle **Raven Star** permet d'incarner des personnages de races diverses sur une planète sauvage, aux frontières de l'univers connu.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Bastille Day* (scénario d'introduction pour Cybergeneration; paru), *Eco Front* (guide; paru), *The Rough Guide to the UK* (guide sur l'Angleterre; septembre).

● **Castle Falkenstein** (paru, voir Têtes d'affiche).

● **Mekton** : *Mecha Manual vol. I* (recueil de robots; paru).

Sky Realms Publishing

● **Jorune** : *Jorune Sobayid Atlas* (guide; septembre).

Steve Jackson Games

● **In Nomine** : le jeu est repoussé à l'automne. Il sera très différent du jeu français dont il s'inspire. Un peu comme si l'adaptation du *Grand Bleu* devenait *Abyss* (enfin, euh… ce genre quoi !).

The Gamers

● **Enemy at the Gates**, un wargame de la série Operational Combat, a pour thème l'offensive soviétique de l'hiver 42-43 (paru).

TSR

● **Spellfire**. *Boosters Ravenloft* (octobre) et *DragonLance* (novembre). Une traduction française est prévue pour bientôt.

● **AD&D ligne de base** : *Fighter's Screen, Priest's Screen, Wizard's Screen* et *Thief's Screen* (matériel; paru). Les *Fighter's Player Pack, Priest's Player Pack, Wizard's Player Pack, Thief's Player Pack*, sont des mallettes en plastique contenant le « screen » correspondant plus trois figurines, plus des dés, plus des feuilles de personnages, plus un crayon, plus un guide de peinture; bref de quoi offrir aux fanas (septembre). *The Complete Druid's Handbook* (supplément de règles; septembre), *Council of Wyrms* (paru, voir Têtes d'affiche), *Deck of Encounters Set 2* (paru), *Deck of Psionic Powers* (les pouvoirs psis en cartes, pas inutile pour Dark Sun, dont les nouveaux pouvoirs sont pris en compte; novembre), *The Crusades* (supplément historique sur les croisades, novembre), *Rogues in Lankhmar* (tout savoir sur la guilde des voleurs du monde de Leiber; octobre), *Wizard's Challenge II* (une aventure pour un magicien et un meneur de jeu; octobre), *Fighter's Challenge II* (une aventure pour un guerrier et un meneur de jeu; octobre), *Red Steel* (une campagne comprenant un CD audio, destinée à tout univers AD&D et introduisant un métal magique; novembre).

● **Mystara** : *Karameikos : Kingdom of Adventure* est une boîte classique qui décrit ce monde, avec des livrets, des cartes, mais aussi un CD audio d'ambiance (normalement disponible), *Monstrous Compendium Mystara Appendix* (tous les mons-













L'ÉCOLE SUPÉRIEURE DES SCIENCES ET TECHNOLOGIES
DE L'INGÉNIEUR DE NANCY



présente



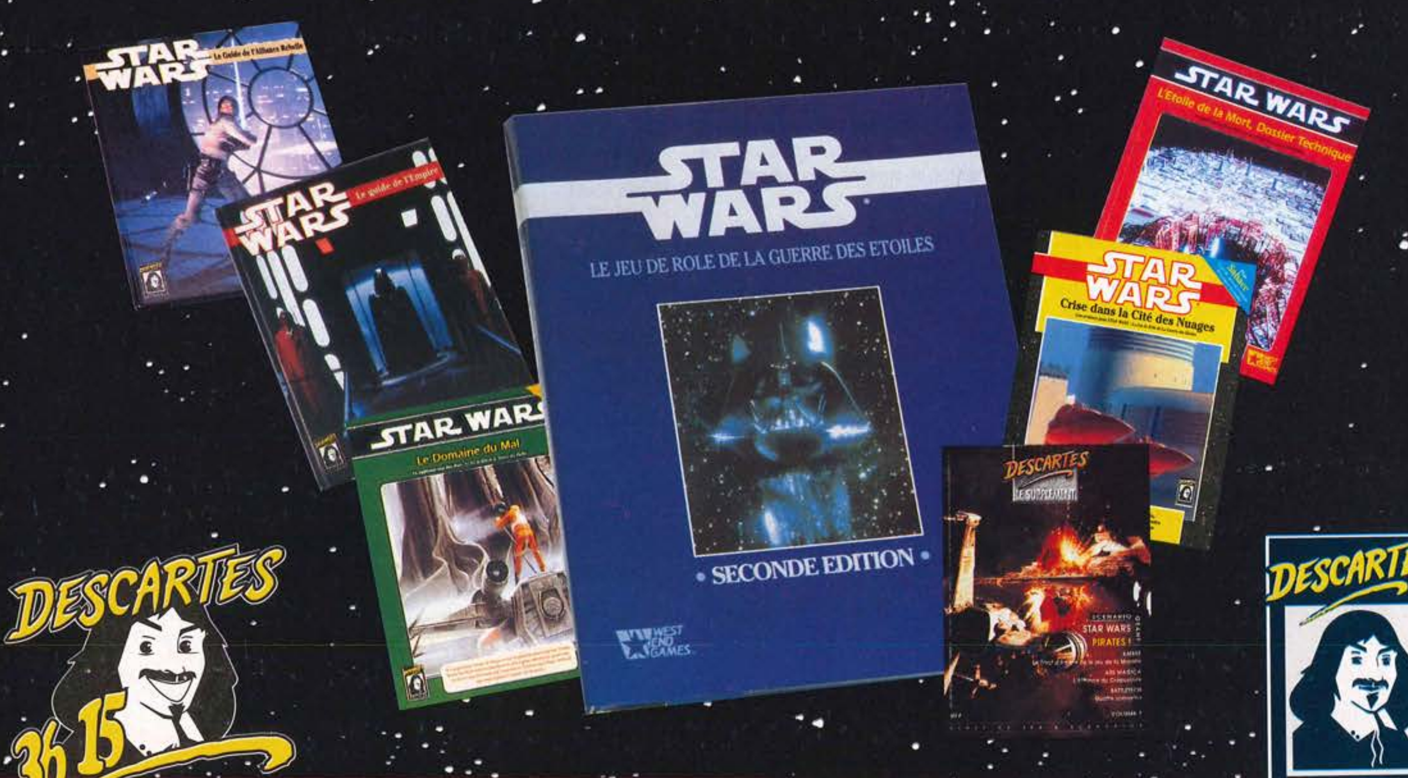
Les Joutes du Téméraire

et, en partenariat avec **DESCARTES ÉDITEUR**, la

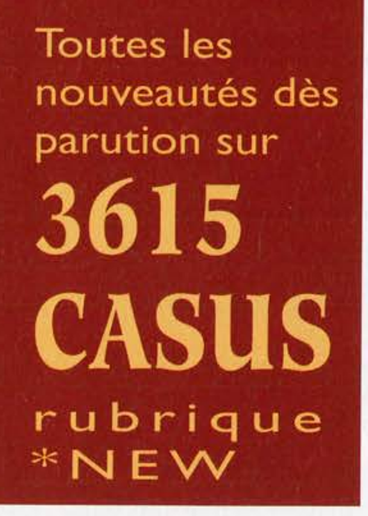
COUPE DE FRANCE DE STAR WARS®

LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES

Vendredi 11 novembre 1994 à 21h
au Palais des Congrès de Nancy



Bulletin d'inscription page 15



tres D&D de Mystara repris en caractéristiques AD&D ; septembre).

● **Planescape** : *Monstrous Compendium Planescape Appendix* (remplace et complète l'Appendix sur les Outer Planes ; paru), *Planes of Chaos* (description des cinq plans du chaos : Abyss, Arborea, Pandemonium, Asgard et Limbo ; normalement disponible).

● **Forgotten Realms** : *Elminster's Ecologies* (comment vivent les monstres au quotidien. Réponses variées en 9 livrets de 32 pages ; octobre), *Volo's Guide to te Sword Coast* (background ; novembre).

● **Al-Qadim** : *Corsaires of the Great Sea* (aventures niv. 6-9 et background ; normalement disponible).

● **Ravenloft** : *Monstrous Compendium Ravenloft Appendix vol. III* (des monstres ; novembre) ; *Masque of the Red Death and Other Tales* (un supplément pour jouer dans un univers victorien d'une Terre alternative, avec des références aux univers littéraires de Bram Stocker, Edgar Allen Poe et H.P. Lovecraft ; novembre), *Hour of the Knife* (scénario niv. 5-8 ; octobre).

● **Dark Sun** : *The Will and the Way : Psionicists of Athas* (de nouveaux pouvoirs psis ; paru) ; *City by the Silt Sea* (une grande aventure où on trouve plus méchant que le Dragon ; normalement disponible).

● **DragonLance** : *DragonLance Classics, Vol. 3* (la réédition en un volume des scénarios classiques DL11 à DL14, complétant ainsi la collection ; octobre).

West End Games

● Deux nouveaux jeux de rôle sont parus : **Indiana Jones** et **Bloodshadows**, reprenant tous deux le principe de règles de Shatterzone et Torg (voir Têtes d'affiche).

● **Shatterzone** : *Through the Cracks* (aventure ; septembre).

White Wolf

● **Vampire** : *Berlin by Night* (guide ; paru), *The Kindred Most Wanted* (guide ; paru), *Clanbook Ventrue* (guide ; paru), *Los Angeles by Night* (guide ; paru), *World of Darkness : Gypsies* (guide ; octobre).

● **Werewolf** : *Rage across Australia* (guide ; paru), *Werewolf Storyteller's Handbook* (supplément ; paru), *Rage across Russia* (guide ; paru), *Who's Who among Werewolves* (guide ; octobre).

● **Mage - The Ascension** : *The Book of Shadows* (paru, voir Têtes d'affiche), *Technocracy : Iteration X* (guide sur les mages technologiques ; paru), *The Chaos Factor* (un scénario pour Mage, Vampire et Werewolf à Mexico ; paru), *Verbena Tradition Book* (guide ; octobre), *Book of Madness* (bestiaire ; novembre).

● **Wraith™- The Oblivion™** : c'est le nouveau jeu de la série World of Darkness, utilisant les règles du Storytelling Game (paru, voir Têtes d'affiche). *The Face of Death* est un recueil d'illustrations sur le thème de la mort (les créateurs de jeu de rôle sont souvent des adolescents attardés).

● **Jyhad : The Eternal Struggle** : *Player's Guide to Jyhad* est un guide de conseils pour le jeu de cartes de Wizards of the Coast.

● **Mind's Eye Theatre : The Apocalypse** est un supplément pour jouer des loups-garous en semi-réel.

Wizards of the Coast

● **Magic : The Gathering** : *Fallen Empires*, la prochaine extension pour ce jeu de cartes est prévue pour la mi-novembre.

● **Deckmaster : Jyhad** est disponible (voir Têtes d'affiche). Pour l'instant, aucune extension n'est prévue.

● **Ars Magica** : *Lion of the North : The Loch Leglean Tribunal* est un supplément sur l'Écosse (novembre).

● **Talistanta** : arrêt définitif de cette gamme. Un jeu de rôle basé sur Dominia, l'univers de Magic, serait en préparation.

● **RoboRally** est le premier jeu de plateau de Richard Garfield (le créateur de Jyhad et de Magic), qu'il avait vainement tenté de vendre depuis des années. Un jeu où l'on programme et contrôle des robots.

Wonderworld Press

● **The World of Synnibar** est un jeu de rôle multigenre dont l'univers central est un vaisseau-monde dérivant entre les étoiles. ■



Le saviez-vous ?

Star Trek : The Next Generation vient de terminer sa quatrième saison. En France, aucune chaîne ne s'est encore décidée à investir dans l'achat de la série. Quant à la prochaine « génération » de cet univers télévisuel, on chuchote que le futur commandant pourrait être une femme. Comme il s'agit de science-fiction, tout est possible !



Panorama (réduit) de la presse wargame et Inspis

Peu de nouveautés « presse » ce mois-ci, j'en profiterai donc pour présenter quelques livres.

Le seul magazine qui me soit parvenu est le **n° 168 de Strategy & Tactics**. Il contient un jeu en encart simulant l'offensive des blindés israéliens sur Damas, en 1973, et un article sur ce même thème. Les autres articles concernent la doctrine et la tactique défensive israéliennes ; une bataille de la guerre israélo-arabe de 1956 ; la grande bataille aéronavale de la mer de Corail, en 1942, entre Américains et Japonais (article passionnant pour qui s'intéresse aux problèmes de commandement face au chaos et à une information plus que fragmentaire sur l'ennemi), et une étude sur la propagande des *Insurgents* lors de la guerre d'Indépendance américaine.

J'ai découvert que la collection de poche Folio comprenait un petit chef-d'œuvre très connu aux États-Unis : **La conquête du courage**, de Stephen Crane, qui inspira un beau film à John Huston. C'est l'histoire d'un jeune soldat lors de la bataille de Chancellorsville, pendant la guerre de Sécession, en 1863, et qui découvre la réalité de la guerre... Ouvrage indispensable pour mieux comprendre la notion de moral des combattants.

Les éditions Économica, qui ont déjà publié une excellente traduction de *L'art de la guerre*, de Sun Zi, publient cette fois deux petits textes chinois qui sont des commentaires du célèbre classique susmentionné : **Deux commentaires de Sun Zi**, présentés et traduits par Valérie Niquet.

Autres textes classiques, mais grecs cette fois, ceux d'Énée le tacticien, d'Aschlépiodote et d'Onasandre, dont des textes choisis viennent d'être traduits par Nil Éditions et rassemblés sous ce titre désespérément creux : **La Guerre...** Mais ça n'est pas grave, saluons plutôt cet éditeur qui nous permet de disposer d'une partie des textes des principaux théoriciens grecs de l'Antiquité, ce qui faisait gravement défaut en France.

Restons chez les Anciens avec **The Anatomy of Error – Ancient Military Disasters and Their Lessons for Modern Strategists**, de Barry S. Strauss et Josiah Ober, publié chez St. Martin's Press, à New York. Le titre dit déjà tout ! Cela devrait passionner aussi bien les amateurs de guerres antiques que contemporaines. On y trouve huit études de cas, parmi lesquelles : Xerxès de Perse contre les Grecs, ou pourquoi les gros bataillons ont perdu ; le syndrome d'Alcibiade, ou pourquoi Athènes a perdu la guerre du Péloponnèse ; Hannibal contre Rome, ou comment gagner des batailles et perdre la guerre ; Jugurtha contre Rome, ou comment les deux camps peuvent perdre.

Retour au XX[e] siècle avec une étude magistrale de l'historien américain James S. Corum : **The Roots of Blitzkrieg** (« Les racines de blitzkrieg »). L'auteur y analyse l'œuvre réformatrice du général allemand Hans Von Seekt qui, dans les années vingt, sut faire de la petite armée allemande issue du Traité de Versailles la formidable force mécanisée de la Seconde Guerre mondiale. Publié par Kansas University Press.

Enfin, signalons qu'une nouvelle édition du célèbre et désormais classique **Atlas stratégique** de Gérard Chaliand et Jean-Pierre Rageau vient de paraître aux éditions Complexe.
Elle intègre tous les gigantesques changements géopolitiques intervenus dans le monde ces dernières années.

(Les ouvrages en anglais peuvent être obtenus auprès de la librairie World Data, 10 rue Nicolas Flamel, 75004 Paris).

Laurent Henninger

École Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy
Université Henri Poincaré, Nancy I

Les Joutes du Téméraire VII[e]

Convention Nationale de Jeux de simulation

les 11 - 12 - 13 Novembre 1994
au Palais des Congrès de Nancy



Pour la septième année consécutive, les élèves de l'ESSTIN organisent les Joutes du Téméraire, première convention nationale de Jeux de Simulation. En plus des tournois qui vous sont proposés, vous aurez à votre disposition en permanence: bar, salle vidéo, salle informatique, animations, initiations, démonstrations et un fabuleux tournoi non-stop de MAGIC "The Gathering". Tous les éditeurs de jeux de simulation présents et prêts à répondre à toutes vos questions.

Un week-end mouvementé avec plus de 50 000F de lots en perspective!

Inscrivez-vous vite pour ne pas rater cet événement!

Vendredi 11 de 14h à 20h
Appel de Cthulhu ☐ Warhammer ☐ MV/INS ☐ Les Ailes de la Gloire ☐
Joueur ☐ Maître ☐

Vendredi 11 à partir de 21h
COUPE DE FRANCE STAR WARS ☐
Joueur ☐ Maître ☐

Samedi 12 de 14h à 20h
Cyberpunk ☐ AD&D II ☐ Vampire ☐ Formule Dé ☐
Joueur ☐ Maître ☐

Samedi 12 à partir de 21h
COUPE DE FRANCE ELRIC/STORMBRINGER ☐
Joueur ☐ Maître ☐

TARIFS:			
	1 Tournoi	45Frs	+10 Frs par Coupe de France
	2 Tournois	75Frs	-10 Frs par tournoi joué en tant que maître
	3 Tournois	90Frs	-10 Frs par Jeu de Plateau
	4 Tournois	100Frs	Total:............Frs

NOM:...........................PRÉNOM:...........................TELEPHONE:...............
AGE:...............ADRESSE:...

☐ Fumeur
☐ Réduction SNCF 20%

Signature:
(des parents pour les mineurs)

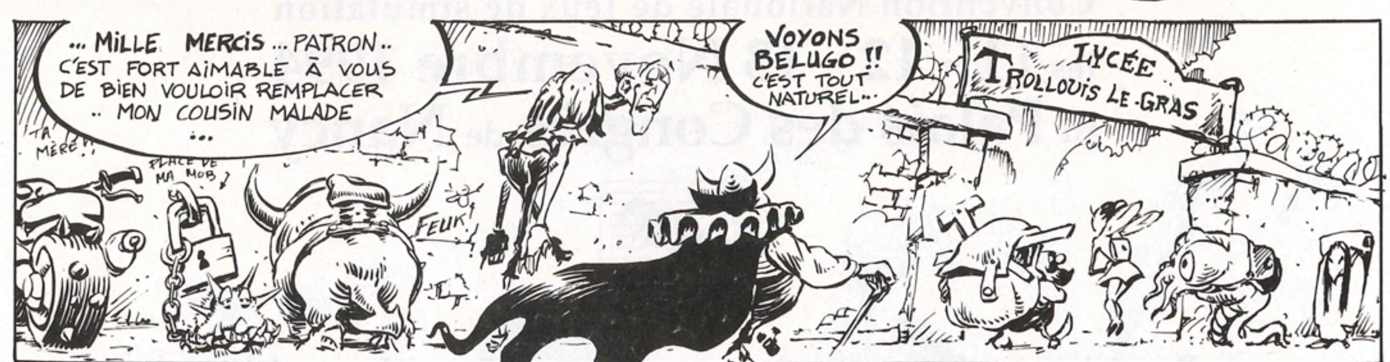
A renvoyer avec votre réglement à l'ordre de "Les Joutes du Téméraire" à:
E.S.S.T.I.N. - "Les Joutes du Téméraire" - Parc Robert Bentz - 54 500 Vandoeuvre les Nancy - tel. 83-50-33-12



TREMBLEZ MORTELS
CAR VOICI VENIR
LE SINISTRE ...



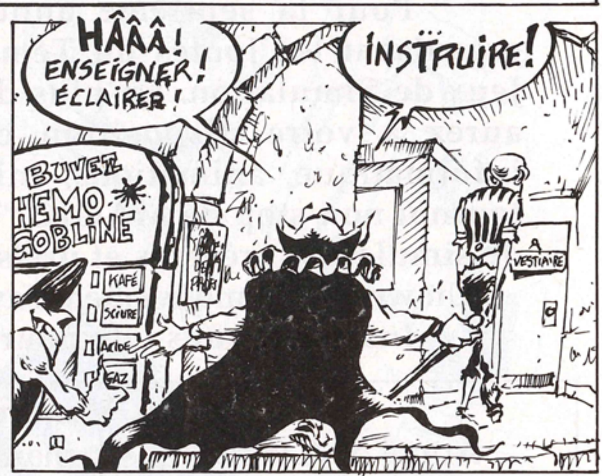
BORIS
DUMÔDI
À REFAIRE



... MILLE MERCIS ... PATRON .. C'EST FORT AIMABLE À VOUS DE BIEN VOULOIR REMPLACER .. MON COUSIN MALADE ...
VOYONS BELUGO !! C'EST TOUT NATUREL...
LYCÉE TROLLOUIS LE-GRAS
TA MÈRE !!
PLACE DE MA MOB
FEUK!



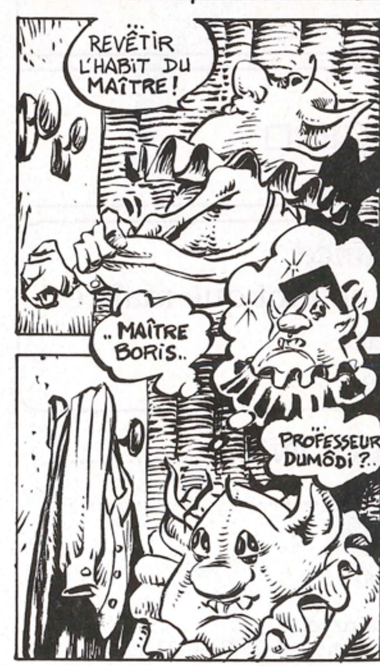
... D'AVOIR PENSÉ À MON ILLUSTRE PERSONNE POUR GUIDER LES JEUNES GÉNÉRATIONS SUR LES CHEMINS DU SAVOIR !!
ET TES VACANCES ... BIEN ?!
PAS MAL ET TOI ?
METROLL
ORK N' ROLL



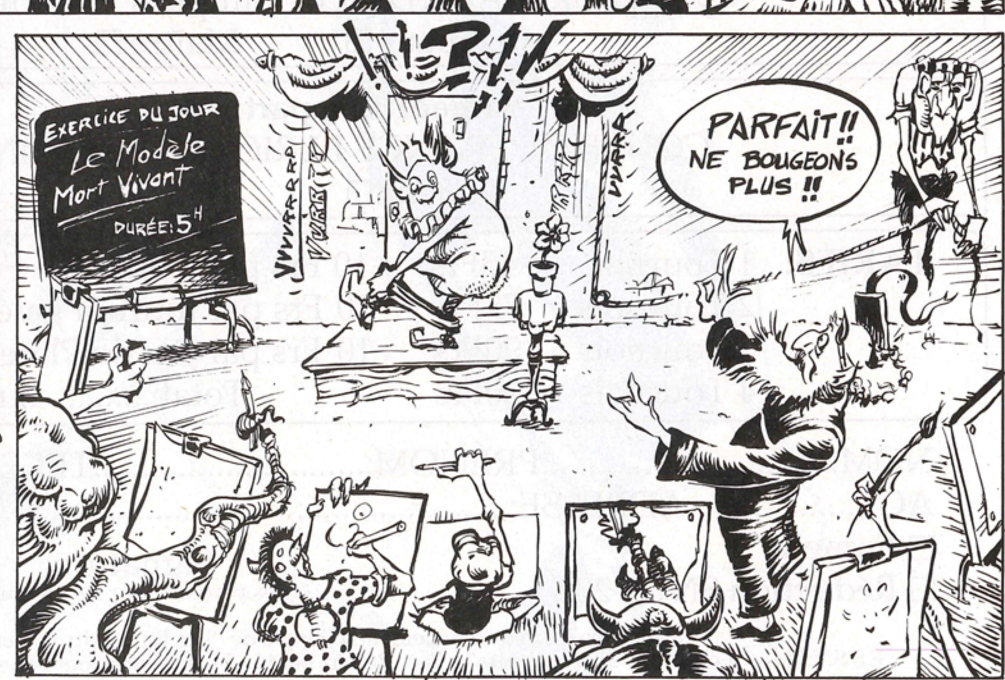
HÂÂÂ! ENSEIGNER! ÉCLAIRER!
INSTRUIRE!
BUVEZ HEMO-GOBLINE
KAFÉ
SCIURE
ACIDE
GAZ
VESTIAIRE



SORTEZ UN PARCHEMIN! INTERROGA ÉCRITE !!
... RÉVELER LES FONDEMENTS DE LA CONNAISSANCE !!
... PATRON ? DÉSHABILLEZ-VOUS JE REVIENS !!



REVÊTIR L'HABIT DU MAÎTRE!
.. MAÎTRE BORIS..
PROFESSEUR DUMÔDI ?..



!!?!!
EXERCICE DU JOUR
Le Modèle Mort Vivant
DURÉE: 5H
PARFAIT!! NE BOUGEONS PLUS !!
CHRIS & PAT / SÉGUR
FIN

LUDIS INTERNATIONAL PRESENTE



La mort n'est que le Commencement...



Ce jeu n'est pas recommandé aux moins de 16 ans

Petites Annonces

CLUBS

— **MJ** (ambiance) **recherche club sur Lyon** (joueurs expérimentés SVP. Gros bills refusés). Nombreux jeux. Raphaël au (16) 74.85.23.49 **(38 Vienne)**.

— **Triumvirat fanzine des jeux d'alliance**. Pour tous renseignements, contacter Dominique au (16) 98.95.60.09 le soir entre 19 et 20 heures.

ÉCHANGES

— Echange ou vds **supps RQ + tout AD&D2 : tout Space Hulk, BB2, Torg contre Gurps neuf**. Contacter Gérald au (16) 47.52.46.55 **(37340)**.

— Echange ou vends **Civilisation, Bloodlust + supp., Dark Sun, SW guide de l'Empire**. Yannick au (1) 42.53.36.90 **(75)**.

— Echange **JdR JdP scénarios contre figurines méd. fantas. type AD&D peintes de préférence**. Eric au (16) 25.88.75.09 après 19h.

— Echange ou vds **nbx JdR contre Ars Magica vo + INS/MV + Ambre + Fringeworthy**. Demander Phil au (16) 47.93.23.32 **(37500)**.

— Echange **Bloodlust contre JdR ou figurines W40,000 (écran cadeau)**. Marc Pivetta - Le Pourlat - **09600 Laroque d'Olmes**. Tél : (16) 61.01.57.45.

— Echange **Dementia Profundis, Muchos Pesos Capharnaum C/Demonix Remix, Mors Ultima Ratio**. Xavier Dupeux - 58 rue Jeanne d'Arc - **69003 Lyon**.

— Ech. ou vds **Ars Magica + écran + Maître des Nuées (350 F) ctr Shadowrun (vf 2e éd.) & Grimoire**. Tél. Loys au (16) 76.22.66.59 (HR).

— Echange, vds, achète **cartes Magic The Gathering (toutes séries)**. Villecourt Jean-François - 1 espace St Just - **91100 Corbeil**. Tél : (1) 60.89.04.26.

DIVERS

— Cherche et propose **nouvelles, longueurs et styles divers**. Jérôme Karsz - 23 rue A. Legrand - **94110 Arcueil**. Fax : (1) 49.85.18.19.

— Peinds **figurines Warhammer, Warhammer 40K, Blood Bowl ou autres**. Bob au (1) 46.59.00.57.

— **Le tome 10 du Grimoire vient de paraître 30 F + 10 F de port. Que du Warhammer JdR et Battle**. Ecrire à Séb. Boudaud - 1 rue André le Nôtre - **49300 Cholet**.

— **Pour Légendes et tous les jeux historiques : lisez l'Antre du Dragon** - Légendes des Siècles. Nouvelle civilisaton XVIIe ds n° 16. Tél : (1) 43.79.84.02.

— **Zine tous JdR cherche rédacteurs et/ou illustrateurs**. François Louart - 25 rue Ernest Renan - **92190 Meudon**. Tél : (1) 46.26.52.61 urgent !

— **Donnez de la couleur aux jeux**. Je peins vos fig. Rens. écrire à Guillaume Degaugue - 13 rue des Chardonnerets - **62160 Bully-les-Mines.**

— **Le fanzine offciel de Kult recherche des rédacteurs et des dessinateurs**. Fabrice au (1) 49.73.03.97 pour en savoir plus.

— **Artiste peintre propose ses services** travail soigné. Vends aussi figurines Citadel. Orlando - 20 av du Général Clavery - **75016 Paris**.

— **Les Archanges Boréens sont toujours là ! (Septentryons + campagne)**. Catalogue chez Julien Gest - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy**.

— **Fanzine cherche dessinateurs**. Ecrire à Sébastien Champalle - 32 Lot Le Tourrier - **84120 Pertuis**.

PARTENAIRES

— Cherche **MJ et partenaires pour JRTM et Shadowrun sur Toulouse (31)**. Andrealphus au (16) 61.12.39.60 après 17h.

— **Maîtres et joueurs à Cyberpunk, AD&D2, Vampire, Berlin, INS, Ambre, Storm, Shadow cherchent autres joueurs/euses**. Tél. à Renaud au (1) 45.84.00.73.

— **Rôliste 16 ans cherche région Toulouse, club ou joueurs** (âge indif.) **pour tous JdR**. Tél : (16) 62.17.14.22 demander Benjamin.

— Cherche **joueurs/euses pour parties Space Marine ou Man O'War dans dépt. 13**. Demander Olivier au (16) 42.86.33.11 **(13230 Port-St-Louis)**.

— Cherche **joueur/joueuses pour aventure à AD&D ou autre dans la région d'Oyonnax (Ain)**. Contacter Serge au (16) 74.73.93.68. A bientôt.

— Cherche **partenaire pour WG (Siège) sur Rennes**. Ecrire à Matthieu Danela - 13 rue Brizeux **35000 Rennes**.

— Cherche **rôlistes tous JdR sur Saint-Quentin (02)**. Demander Pascal au (16) 23.64.80.86.

— Petit groupe de joueurs cherche **nouveaux partenaires à partir de 18 ans pour parties sur Paris**. Demander Fred au (1) 45.32.66.52.

— Cherche **maître/joueurs 20 ans et + pour Ars Magica, Rêve de Dragon, RQ sur St-Pierre ou Tampon (Réunion)**. Christophe Kamieniarz - Appt B6, 17 rue Lucien Gasparin - **97430 Le Tampon/Réunion**.

— **Débutant en wargame et rôliste initié de 25 ans cherche joueur sur Amiens**. Pelizzer Pascal - 13 rue G. Guynemer, appt 216 - **60000 Beauvais**.

— Cherche **joueurs non expérimentés entre 15 et 17 ans pour jouer à AD&D2**. Contacter Jérôme au (1) 48.65.30.80 dans le **93** (Le Blanc-Mesnil).

— Cherche **joueurs de Space Marine sur Mantes-la-Jolie (78)**. Contacter Marc au (1) 34.78.70.89.

— Cherche **joueurs/euses pour Warhammer Battle sur Toulon et environs**. Appeler Séb. au (16) 94.21.28.25 **(83220 Le Pradet)**.

— Cherche **personnes ou clubs sur Paris jouant en semaine**. Demander Bertrand au (1) 42.25.02.01 bureau.

— **MJ** cherche désespérément **joueurs dans la région de Saulieu (Côte d'Or)** merci ! Nicolas au (16) 80.64.01.80.

— **PJ** débutant cherche **partenaires 11 à 14 ans pour JdR**. Demander Jérôme au (1) 64.68.04.52 **(sur 77)**.

ACHATS

— Très urgent ! Achète **Cyberpunk 2020 vf ou échange contre JRTM**. Demander Vincent au (16) 57.25.93.33 **(33500 Libourne)**.

— Recherche **toutes choses ayant un lien avec les œuvres de Tolkien : livres, posters, cartes, films, etc.** Demandez Eric au (1) 40.92.01.71 après 18h30.

— Achète **CB n° 1, 2, 4 à 15, 17 à 21, 27 + HS Jeux et Stratégie Méga 2**. Ecrire à Stéphane Lalaut - 7 Roquet de Patience - **53000 Laval**.

— Achète **JdR : Bushido avec ou sans supp. Achète aussi supplément Thryran pour Koros**. Frédéric au (1) 45.76.05.78.

— Achète **jeux de plateau anciens ou récents**. René Battle - 2 impasse du Cerf, lot du lac TM2 - **66210 Matemale**. Tél : (16) 68.04.47.64.

— Recherche désespérément **White Wolf 34 et vends Suprématie** 160 F (frais de port compris). Walter au (16) 97.83.54.98 **(56100 Lorient)**.

— Recherche **nombreuses armées pour Space Marine à prix raisonnables**. Contacter Corentin après 18h30 au (16) 75.06.87.76 **(07300)**.

— Achète **pour Warhammer JdRF extensions**. Jérôme au (1) 64.59.89.32 **(91410 Dourdan)**.

— Achète **Space Hulk + White Dwarf février-mars 93**. Appeler Jérémy au (16) 81.46.67.40 **(25300 Pontarlier)**.

— Urgent ! **Cherche fig. Mithril réf. M10, M16, M44, M45, M93 bon prix**. J'attends vos offres au (16) 93.07.71.12. Je peux échanger autres réf.

— Achète **tout wargames de la série Europa**. Appelez après 22h au (16) 68.78.20.43 **(11160)**. Demander Marc.

— Achète **vieilles fig. Citadel sur socle plomb**. Mr Khames T. - 20 rue des Jardins - **34830 Clapiers**. Tél : (16) 67.59.16.59.

— Urgent ! **Cherche désespérément Harnmaster et suppléments ainsi que Lord of Middle Earth n° 2**. Mathieu au (16) 62.69.64.56 après 19h merci.

— Veneur **embarrassé cherche Hurlelune n° 4**. Tél : (16) 31.63.64.82 Colin Bouvet - Le Pin - **14590 Moyaux**.

— Recherche désespérément **Blue Stone, Jerusalem 1099, Bazaar, L'An Mil**. Fred Etienne - 6 allée des Troënnes - **91380 Chilly-Mazarin**.

— Achète **figs Stars Players de la 2e éd de Blood Bowl**. Contacter Xavier au (16) 26.67.33.16 **(51 Marne)** après 19h.

VENTES

— Vds **vieilles revues Dragon Radieux n° 8 à 15 30 F chq, Farfad. n° 4 à 6 25 F chq, Her. Cit. n° 1 à 4 40 F chq.** Tél : (1) 43.46.56.03 (répondeur) **Paris**.

— Vds neufs : **JRTM + carte + écran + module + Vampire + Pendragon + Shadowrun 1ère éd. + Guerriers des Etoiles (SW)**. Eric au (16) 20.60.27.32 **(59155)**.

— Vds **nbreux supp. AdC et Storm/Hawk. neufs tous à 80 F, Paranoïa + 4 supp. + écran 300 F.** Demander Laurent au (1) 60.65.42.79 **(77)**.

— Solde **Maléf. + 3 supp. JB007 + Q ms aussi : Lion of N. (neuf) CRSSBWS & C. 2nd Fleet Croisades** TBE. David au (16) 93.78.59.03 **(06240)**.

— Vds **Car Wars bon état** 150 F. Contacter Olivier Marlet au (16) 40.26.00.02 entre 18 et 20h **(44270 Paulx)**.

— Vds **fig. Mithril : 1, 2, 3, 6, 14, 15, 20, 21, 38, 46, 56 et 112. Fig. Citadel elfes**. Jean Beron - Ecole Publique - **69560 Ste-Colombe**. Tél : (16) 74.53.22.80.

— Vds **AD&D2 règles + supp., Role Aids**. Demander Martial au (16) 20.71.69.49 **(59310)** après 20h.

— Vds **JB007 + l'équipement jamais servi + écran INS/MV + Mors Ultima Ratio + Daemonis Compendium**. Demander Antoine au (1) 64.21.18.67 après 19h30.

— Vds **Air Force, les Aigles, Tac Air TBE 150 F chaque, SL et GI 150 F COD 100 F.** Guillaume au (1) 43.31.50.21.

— Vds **Battletech 100 F Warhammer 70 F + campagnes 50 F Kursk 100 F (wargames)**. Emmanuel au (16) 27.45.90.88.

— Vds **Ars Magica + écran et Stormbringer + suppléments**. Demander Rudy au (16) 40.75.17.86 **(44400 Reze)**.

— Vds **Space Hulk 200 F In Nomine Satanis/Magna Veritas + Intervention + Berserker 350 F Warhammer Battle 150 F.** Tél : (16) 78.31.74.47 **(69330)**.

— Vds **Légendes des Cités : de l'histoire à la mythologie, jouez au 1er JdR de la Grèce Antique : 100 F + port.** Ts rens. au (1) 44.75.31.02.

— Vds **nbreux wargames TBE GDW, A. Hill, VG, Yaquinto, Oriflam.** Appeler Bernard au (1) 43.81.26.35 **(72 Le Mans)**.

— Vds **Warhammer Magie état neuf 175 F et JRTM + cartes 140 F**. Nicolas au (16) 42.57.33.46.

— Vds **Hawkmoon + écran, MBT (AH), Les Aigles, Cry Havoc + Siège, Space Hulk, Full Metal Planète, Speed Circuit.** Demander Noël au (1) 60.15.97.40.

— Vds **Dark Sun base vf + Dragon Kings + Monster + Dune Trader + Road to Urik + Slave Tribes**. Eric au (16) 38.93.61.58 **(45 Pannes)**.

— Vds **Fighter's Handbook, calendrier Dragonlance 94, Elric vo, suppléments RQ, Vampire, Dragon Magazine**. Philippe au (16) 83.40.20.61 **(54000 Nancy)**.

— Vds **scénarios joués en club**. Liste sur demande. Laurent Sol - 40 allée de la Vanoise - **3407[illegible] Montpellier**.

— Vds **nbreuses figurines Mithrill dont M16 et autres TBE**. Liste sur demande. Phil au (16) 90.50.92.45 soit **(13140)**.

— Vds **Cry-Havoc, Croisades, Siège, Samouraï 150 F** chaque ou 500 F les 4. Claude au (16) 98.95.35.61 après 18h.

— Vds **récents n° s de Casus Belli du n° 66 a[illegible] n° 79 et vds anciens Dragon du n° 2 au n° [illegible] 20 F l'un.** Tél : (16) 75.02.69.50 **(26100 Ro[illegible]mans)**.

— Vds **INS/MV 1ère éd. + écran 140 F + Min[illegible] Storm 75 F + Stella Inquisitorus 168 F [illegible] Strychnine IV 88 F.** Appeler Nicolas au (16) 7[illegible] 48.18.01.

— Urgent ! Vds **TORG + nombreux suppléments 800 F au lieu de 1700 F**. Le tout TB[illegible] Appelez Alain au (16) 75.59.58.50 **(26760)**.

— Vds **RQ + Glorantha (vo) + écr. 350 F Paranoïa 100 F Légende + 2 Civilisations + sc[illegible] 200 F Werewolf 100 F.** Tél. à Camille au (1) 42.4[illegible] 32.45.

— Vds **nombreuses figs Blood Bowl, plomb[illegible] non peintes** 10 F chaque. Christian au (1) 39.13.9[illegible] 20 soir **(78500)**.

Des centaines d'annonces...

— Vends **Warhammer + campagne Impériale + écran + personnage 300 F RuneQuest + Maître des Runes + écr. 300 F.** Tél : (16) 68.31.18.32 **(11300 Limoux).**

— Vds **The Grimoire (Shdwrn) 70 F (vo) + AdC + écran + Les mystères d'Arkham** : le tout 200 F. Marc au (1) 47.78.71.97.

— Vds **pour WIF-Fatale Alliance 100 F ou contre Mag. US.** Pascal au (16) 31.44.74.04 **(14000 Caen).**

— Vds **Shadowrun (2nde édition) + Tirez sur le Dragon + autres scénarios** pour 250 F. Appeler après 20 h au (1) 42.80.12.88.

— Vends ou échange **Rolemaster en vo (160 F) contre Vampire.** Demander Raphaël au (16) 70.99.65.49 **(03130 Le Donjon).**

— Vds **Paranoïa + écran + scénarios.** État neuf jamais servi 100 F port compris. Pierre Le Moel - 13 rue Martin Luther King - **70200 Lure.**

— Vends **Casus Belli, Dragon Radieux et autres revues TBE, Monster Coliseum pour Runequest.** Jean-Christophe au (1) 45.73.93.03.

— Vends **jeu de rôle Torg**, état neuf, 130 F port compris. Tél : (16) 62.17.14.22 demander Benjamin **(31400 Toulouse).**

— Vds **JdR + modules, TBE, à 50 % de leur valeur : James Bond, Paranoïa, Rêve de Dragon, Légendes.** Jean-Christophe au (1) 45.73.93.03.

— Vds tout **Star Wars vf + Planets 1 + nbreux suppléments Warhammer.** Alban au (16) 99.52.22.71 **(35000 Rennes).**

— Vds **nombreux JdR, Berlin XVIII, Ars Magica, RuneQuest + supp. + écran, etc.** Contacter David au (1) 48.72.02.25 **(94).**

— Vds **Storm. 1ère édition 150 F + scn à différents prix ou le tout 460 F.** Morgan au (1) 45.37.15.10 le week-end.

— Vds **Mega 1, 2 et 3 + Laelith + Terres des Légendes + Livre dont vs êtes le héros.** Demander Laurent au (16) 68.69.11.00 **(11240 le week-end).**

— Vds **Le Roi Arthur** 180 F état neuf. Demander Philippe au (16) 68.71.25.16 ou laisser message **(11000 Carcassonne).**

— Vds **Vampire 90 F Warhammer 70 F James Bond 50 F.** Christophe aux heures repas (16) 76.89.67.89 **(38610 Grenoble)** jeux très bon état.

— Vds **ext. RQ, ext. JRTM, BTMK5 + ext., Animonde + ext., RdD + ext., fig. Mithril** prix très intéressant. Benjamin au (16) 55.80.78.13.

— Vds **Star Wars + sup., RdD 2e éd., AdC 5e éd. + Les Années Folles, nbrx sup. JRTM au tiers du prix.** Demander Christophe au (1) 46.44.74.27 (92130).

— Vends **Ambre vf + Cyberpunk + supp. vf (Chrome 2, Night City...), Shadowrun 1ère éd.** Eric au (1) 46.27.00.83 de préf. le matin.

— Vds ou éch. **nbreux wargames + revues US,** TBE et bas prix. Contacter Philippe au (16) 77.79.14.43 **à Villars (42390).**

— Vds **John Carter Warlord of Mars (SPI) & collection VG JdP JdR dont collectors.** Demander Franck au (16) 56.02.67.30 **(Bordeaux).**

— Vds **Siège et Croisades (série Cry Havoc)** 200 F port compris. Demander Laurent au (1) 64.41.14.94 après 18 h **(77240 Cesson).**

— Vds **Pendragon + écran + carte + accessoires (Gallimard) 150 f et Œil Noir + ext. + scn 150 F achète GDM AD&D2.** Tél : (16) 99.68.09.64 **(35190 Tinteniac).**

— Vds **jeux Cyberpunk, Légendes, et autres ainsi que nombreuses revues.** Guittard Matthieu - 32400 Corneillan. Tél : (16) 62.69.64.56.

— Vds **Blood Bowl + suppléments de règles, neuf sous plastique 250 F.** Cherche **toute extension pour Squad Leader.** Tél : (1) 43.08.87.85.

— Vds **Elric 120 F Man'O War 250 F Citytech ou Battleforce 150 F Seigneurs Dragons 150 F.** Fred au (16) 42.55.67.04 **(13800).**

— Vds **Longest Day 600 F Empires in Arms 250 F Dern. Bataille Napo. 120 F** tous TBE. Jacques Loriol - 9 rue Brocq - **47000 Agen.** Tél : (16) 53.96.08.22.

— Vds **Œil Noir règles + règles avancées + accessoires Maître + scénarios 50 F chaque.** Le Borgne Sylvain - St Zénon - **56160 Seglien (97).**

— Vds **suppl. Stormbringer et AdC.** Dominique Colinet au (19) 32/10.81.49.81 **(Belgique).**

— Vds **Space Hulk + ext., Space Crusade + ext., Shadowrun, Full Metal Planète, Formule Dé...** Demandez Pierre-Jean au (16) 59.84.08.30 **(64000).**

— Vds **supp. Cyberpunk vo et vf, Cyber Hero, Amber, Stormbringer, Gurps Cyber lot de figurines.** Francis au (1) 47.86.33.86 bon état pas cher !

— Vends **42 wargames neufs.** Tél : (1) 54.84.96.24 prix très intéressants !

— Vds **Hawkmoon + écran + Ile Brisée Ave Tenebrae + Fiefs et Emp. Whr Battle 1 + Hordes Sauvages.** Eric au (16) 88.26.03.05 **(67200).**

— Vds **Warhammer JDRF + Campagne Impériale complète (6 tomes) + campagne SDL** bon état prix raisonnables. Tél (1) 43.54.61.30 entre 18 et 20 h demander Raph.

— A saisir **wargames neufs de 50 à 70 % de réduction : War and Peace, Siège, Les Aigles, East and West, Friedland pour 90 F.** Tél : (1) 43.86.98.25.

— Vds **wargames divers prix modiques dont Croisades 150 F 2nd Fleet et 6th Fleet 140 F l'un 240 F les 2 etc.** Philippe au (16) 27.46.64.21 **(59174).**

— Vds **D&D1 (boîte de base) + Talisman + 1 supp. + L'Œil Noir + Warhammer JdR -40 % sur tout.** Figurière Samuel - Vieux Village - **26110 Aubres.**

— Vds en BE **CB n° 1 à 10 60 F chq. n° 11 à 20 50 F chq.** Paiement espèces uniquement car urg pour mi-oct : JF au (1) 43.46.56.03 **(Paris 12e).**

— Vds **Nephilim + écran + Forlon Hope (Cyberpunk) + manuel Nain (AD&D2 vo).** Appeler Pierre au (16) 91.73.41.91 (neuf) 300 F pour tout !

... 3615 CASUS Rubrique *PA

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 83 - Parution n° 84 : 7 décembre 94. Date limite 7 novembre.

Êtes-vous abonné ? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Un jeu de rôle en v.f.

ECRYME

Original et attachant !

Tiens, une nouvelle maison d'édition ! TriTel nous propose son premier jeu de rôle, sous la forme d'un livret à couverture souple de 224 pages.

L'univers sort nettement des normes. Nous sommes sur un monde (sans doute la Terre dans un futur lointain, mais ce n'est pas certain) dont presque toute la surface est recouverte d'ecryme, une substance corrosive et toxique. Les hommes se sont réfugiés sur les petits îlots qui émergent de l'ecryme. Au fil des générations, ils ont réussi à construire des ponts gigantesques, les Traverses, qui les relient. Les îlots sont devenus d'énormes villes. La technologie a redémarré, et est actuellement au stade où elle se trouvait chez nous à la fin du XIXe siècle (avec quelques secteurs à la traîne, comme la technologie des armes à feu). On s'y déplace en train, en ballon, ou à bord d'automobiles primitives. La description du monde, sous la forme d'une conférence, occupe un bon tiers du livret. Sa lecture est agréable, en même temps qu'elle pique la curiosité : on a l'impression qu'il existe des milliers de petits mystères qui attendent d'être percés. C'est à la fois l'un des points forts du jeu et son gros point faible : certains MJ auront l'impression d'être sous-informés, d'autres jubileront et commenceront à couvrir des pages et des pages de notes et de développements divers.



Le système de règles occupe le second tiers du jeu. Il est simple : six caractéristiques, dont dépendent dix-huit compétences, notées de 3 à 17. Pour réussir une action, il faut faire moins que le score de sa compétence sur un certain nombre de d6 (de 2d pour une action facile à 5d pour une très difficile). Il y a quelques raffinements dans le combat, et plus encore dans les pouvoirs psis (assez présents dans ce monde), mais l'ensemble reste facile à assimiler.

Enfin, la dernière partie est un gros scénario, dont il serait dommage de déflorer l'intrigue.

Ecryme est un jeu très intéressant, potentiellement très riche, auquel on souhaite une abondante postérité, si possible sous forme de guides qui développeraient l'univers. Si vous aimez Jules Verne et Schuiten, vous pouvez craquer d'emblée, c'est tout bon !

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle de création française édité par TriTel. Prix : 219 F.

Jeu de rôle en v.f.

ONIROS

L'école du rêve

Pour l'instant, question de délai d'imprimerie et actualité oblige, *Oniros* est pour moi un jeu de rôle sous forme de feuillets épars. Mais pour vous, dès fin octobre, il se présentera sous la forme d'un joli livre bien relié. Pour l'instant cela n'est pas bien important, c'est le contenu qui prime.

Oniros sera sans doute familier aux vieux (et jeunes) routards du jeu de rôle puisqu'il s'agit « en partie » d'une édition très différente du jeu *Rêve de Dragon*. Commençons par les points communs : l'univers de jeu est exactement le même (quoique présenté différemment et plus didactiquement), les scénarios d'un jeu étant compatibles avec l'autre. Les personnages, des voyageurs, vivent des aventures dans ce monde médiéval-fantastique rêvé par les Dragons, où la magie vient de ce rêve même. D'où des scénarios parfois classiques (délivrer une princesse), parfois plus oniriques (se remettre dans les circonstances d'un rêve bien précis)...

En ce qui concerne les mécanismes de jeu, toutes les créatures et les personnages peuvent être utilisés dans un système ou l'autre, car les caractéristiques sont les mêmes. Ce qui change, c'est l'immense volonté de tout simplifier : la création de personnage à partir de « modèles », le combat, et même la magie. Une gageure en effet que de respecter cette magie si particulière (avec notamment une « carte topographique de la magie ») tout en la rendant aisée d'emploi. Mais la grande force d'*Oniros* (un peu d'enthousiasme ne fait pas de mal de temps en temps) est la façon dont les principes du jeu de rôle sont amenés progressivement, par le biais de la description d'une séance de jeu, d'une nouvelle de présentation, dont chaque élément est ensuite repris et expliqué dans les divers chapitres. Bien sûr, je ne suis plus un débutant, mais je pense que j'aurais aimé être guidé de cette manière lorsque j'ai commencé à être meneur de jeu. De plus, trois scénarios viennent compléter le livre, en une progression dosée pour ne pas effrayer le meneur de jeu avec trop d'éléments dès sa première aventure.

Enfin, et ce n'est pas le moins important, les amateurs de l'univers de *Rêve de Dragon* qui avaient parfois un peu de réticence à appliquer de nombreuses règles en faisant jouer les scénarios déjà existant, trouveront ici un ensemble de règles cohérent et qui, effaçant une très grande part de technique, laissera plus de place encore au rêve.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle de création française édité en français par MultiSim. Prix indicatif : 180 F.

Jeu de rôle en v.f.

ELRIC

Oui... mais !

Oriflam nous fait enfin profiter de la traduction d'*Elric*. En américain, le successeur de *Stormbringer* n'avait qu'un défaut : il était beaucoup trop austère. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'édition française est, de ce point de vue, irréprochable ! Ce gros livre cartonné de 236 pages bénéficie d'une somptueuse couverture d'Hubert de Lartigue. La maquette est aérée, lisible, claire, avec plein d'illustrations allant du « sympathique » au « superbe ». A ce niveau, c'est un sans faute. Le système de règles est très bien pensé, très solide, et contient des tas de bonnes idées (voir la fiche-jeu de CB n° 79). L'univers, quant à lui, ne décevra pas les amateurs de médiéval-fantastique lugubre et désespéré.

Seulement voilà, toutes ces bonnes choses sont un peu gâchées par une accumulation de petits défauts agaçants. La traduction, pour commencer. Bien que correcte dans l'ensemble, elle a sa part de maladresses et d'impropriétés (ma préférée reste la faculté démoniaque « prophétie » qui, comme son nom ne l'indique pas, permet de lire... dans le passé). Plusieurs petites choses utiles ont disparu de la version française (la plus gênante : le système de calcul de la richesse de départ du personnage). On peut aussi déplorer l'absence de l'index, celle d'un des scénarios et celle de la plupart des personnages célèbres de la saga d'Elric.



Par ailleurs, fidèle à sa politique « d'adaptation », Oriflam a jugé bon de faire disparaître l'une des étapes de la création de personnage. Du coup, les aventuriers de la version française n'ont plus que 250 points de compétence à répartir, contre à peu près 500 pour les PJ issus des règles américaines... Il paraît que c'est pour limiter le grosbillisme. Dans la mesure où cette modification n'est pas répercutée sur le reste des règles, cela risque surtout de déséquilibrer le jeu et de raccourcir dramatiquement l'espérance de vie des personnages. Tous ces petits détails ne doivent toutefois pas faire oublier l'essentiel : ce jeu était très bon en américain, il le reste en français. Simplement, il aurait pu être exceptionnel. C'est dommage.

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle de Chaosium édité en français par Oriflam. Prix : 248 F.

Un système de jeu en v.o.

THE WORLD OF...

Essai non transformé

Gurps règne depuis des années en maître incontesté des systèmes universels. Mais voilà que West End Games s'attaque au créneau, avec la série *The World of...* . Les règles et les deux premiers univers sont sortis. Qu'en est-il ?

● Le **Master Book**, autrement dit les règles. Ces 175 pages... abritent en réalité un revenant : le système de *Torg* et de *Shatterzone*, légèrement remanié. Les caractéristiques ne sont pas tout à fait les mêmes, la liste de compétences est plus courte, mais on retrouve le même point de départ : le jet de 2d10 (au lieu d'1d20) donne un bonus/malus appliqué à la compétence et comparé à un facteur de difficulté. On retrouve aussi, bien entendu, les cartes, le découpage rigide des aventures en scènes... En fait, l'addition la plus importante est celle d'un système d'avantages/faiblesses destiné à donner un peu plus d'épaisseur au personnage. Le plus gros reproche que l'on puisse faire à ces règles, c'est de rester assez discrètes sur les « effets spéciaux » (psis, magie, super-pouvoirs, etc.). L'ensemble me laisse une impression assez mitigée...



● **Indiana Jones** est pour l'instant le plus intéressant. Il contient tout ce qu'on s'attend à trouver dans ce genre de supplément : des précisions de règles, des compétences supplémentaires et une description du cadre. Il vaut surtout pour cette dernière. En fait, c'est un « guide des années trente », intéressant et utilisable pour d'autres jeux. A noter aussi la chronologie de la vie d'Indiana Jones, compilée d'après les films, les romans et le feuilleton télé. Ce pauvre Indy a vécu au rythme d'une aventure par mois en moyenne depuis 1910. On s'étonne qu'il ne soit pas mort de surmenage depuis longtemps !

● **Bloodshadows** est un monde parallèle que l'on pourrait résumer par gangsters + zombies + vampires + magie + villes assiégées par des tas de monstres indicibles. Il y a de bonnes idées, mais il y manque quelque chose. Une touche d'originalité, peut-être ?

L'ensemble est donc assez moyen, mais les univers à venir seront peut-être plus attirants. Attendons de voir !

Tristan Lhomme

Un jeu en américain, édité par West End Games. Les trois livrets : « Master Book », « Indiana Jones » et « Bloodshadows » sont en vente séparément (160 F, 240 F, 240 F). Il est aussi possible d'acheter le Master Book + un livret d'univers + les cartes + 2d10, en boîte, pour environ 270 F.

Un jeu de rôle en v.o.

CASTLE FALKENSTEIN

Chapeau !

Le dernier-né de Talsorian Games a connu une longue gestation, mais le résultat en vaut la peine !

Ce gros livre (224 p.) s'ouvre sur un cahier en couleur, superbement illustré, qui présente l'univers de jeu sous forme romancée (du point de vue d'un Terrien du XXe siècle qui s'y retrouve projeté). Nous sommes donc en 1870, dans un monde plus ou moins parallèle au nôtre. Jules Verne est ministre des Sciences de Napoléon III, et la plupart de ses personnages et de ses inventions existent pour de bon... La Prusse, soutenue par des entités maléfiques, rêve de conquérir le monde, en commençant par la France.

La présence de nains, de créatures féerico-elfiques et de dragons ne me semblait pas indispensable au premier abord. A la lecture, je suis revenu de mes préventions : ils sont intelligemment intégrés au monde et il y a des explications « logiques » à leur existence.

Les cent pages suivantes sont consacrées... au jeu de rôle que notre Terrien expatrié a écrit pour les habitants de ce monde, et qu'il nous fait parvenir par voie de sorcellerie. Du point de vue des règles, c'est le premier système où les dés sont éliminés au profit de cartes à jouer ! Cette originalité mise à part, les mécanismes sont d'une simplicité rafraîchissante : chaque attribut est défini par un adjectif et une valeur chiffrée (mauvais correspond à 2, exceptionnel à 10, etc.). Pour réussir une action, il faut que la valeur de l'attribut dépasse un facteur de difficulté. Il est possible d'améliorer ses chances en jouant une carte, dont la valeur vient s'ajouter à celle de l'attribut. C'est simple et cela permet de simuler à peu près n'importe quoi, de la magie aux duels.



Cela faisait longtemps que je n'avais lu quelque chose d'aussi drôle et d'aussi novateur. Reste une question : il y a quelques années, Talsorian avait sorti *Cyberpunk* et lancé une mode durable. En sera-t-il de même avec le « XIXe siècle décalé » ?

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle en américain édité par Talsorian Games. Prix : environ 240 F.

Un wargame en v.f.

GRAND SIÈCLE

Pour tous ceux qui ont aimé Empires in Arms

Grand Siècle vous plonge, avec un réalisme rare, au sein des arcanes de la grande diplomatie et des conflits européens du Siècle des Lumières. Evènements aléatoires (publics ou secrets), choix des politiques commerciales, impôts et taxes portuaires, levées de troupes, révoltes paysannes, emprunts et banqueroute, vont vous contraindre à agir en véritable monarque éclairé. Les grands conflits entraîneront batailles et tractations diplomatiques, qui influencent le prestige, la notion essentielle du jeu. Vos généraux (dont la vraie valeur se révèle à leur premier combat) doivent tenir compte du moral de leurs troupes (élite, réguliers, conscrits, féodaux, mercenaires), des équilibres entre les armes (infanterie, cavalerie, artillerie) et du ravitaillement, pour localiser puis vaincre l'armée adverse (ou ses forteresses). Sur mer, vos amiraux doivent combattre les escadres ennemies et capturer les corsaires qui mettent en péril votre compagnie de commerce (sa caisse est indépendante de celle de l'État...). Les négociations et les différentes paix, nombreuses et subtiles, permettent d'alterner guerres et périodes de paix générale plus ou moins longues. Ainsi, votre royaume auréolé de prestige, parfois criblé de dettes, va s'acheminer vers l'aube du XIXe siècle (1789 ou 1800, plus tôt en cas de Révolution française précoce).

Grand Siècle est une excellente simulation géopolitique, militaire et économique, qui ne nécessite pourtant pas les connaissances d'un encyclopédiste (dont ce fut pourtant le siècle !). La boîte contient 960 grands pions magnifiques, représentant les régiments (noms, province d'origine et uniformes d'époque), les escadres de vaisseaux (identifiées par leur navire amiral), les flottes de commerce (nom de leur compagnie commerciale) et d'autres pions pour les dix pays du jeu et les États mineurs. Chaque personnage historique (général, amiral, homme d'État) a son portrait sur le pion. La carte est adaptée d'une véritable carte d'état-major du XVIIIe siècle, avec les colonies, comptoirs et marchandises échangées à l'époque.



Pour vous mettre en jambe, commencez par jouer les affres de la Succession d'Espagne (Dieu qu'il est dur de choisir l'héritier !) et de la Grande Guerre du Nord (le jeu de campagne débute en 1700), à moins que vous ne préfériez l'un des multiples scénarios couvrant l'histoire européenne de 1661 à 1800.

Philippe Thibaut

Jeu édité par Azure Wish Edition, en français. Prix : environ 380 F.

▷

Jeu de rôle en v.o.

IMMMORTAL : THE INVISIBLE WAR

Dans l'air du temps

Vers la fin du XXe siècle, pour des raisons encore inconnues, des Immortels (les personnages) reviennent en quantité sur la Terre, pour y vivre... et y mourir. Leur but ? S'approcher de la perfection, comprendre et accomplir leur destin. Au cours des siècles passés, ce sont eux qui ont façonné l'Histoire, inventé les mythes et donné vie aux légendes des mortels. Seulement voilà, aujourd'hui, ils ont tout oublié et sont en quête de leur identité et de leur raison d'être à la fois. Leur première découverte concerne ce lourd statut d'immortel et tout ce qui y est rattaché. Bien que peu original, le monde semble cohérent, avec son système de « tribus » auxquelles les immortels peuvent appartenir, de tâches à accomplir et de code de l'honneur très strict (un autre immortel tu ne tueras point !).



Le système de jeu est simple, avec des talents et des caractéristiques auxquelles sont rattachées des couleurs qui forment un halo autour des personnages, pour qui sait le percevoir. Exposée de manière très poétique, la magie est basée sur les sons, qui peuvent affecter directement les caractéristiques des personnages, créer, détruire ou enchanter des objets. Une action magique, exprimée sous la forme d'une « sérénade », peut recevoir l'aide d'un maestro, de chœurs et autres aides « mystiques ».

La création des personnages est réalisée après – ou plutôt pendant – la première aventure. C'est au meneur de jeu (le « narrateur ») de noter le comportement et les types d'actions accomplies par les membres de son groupe de joueurs (les « acteurs »), et de leur attribuer un certain nombre de « grains de mémoire » à dépenser dans les talents et les caractéristiques concernés.

Dans ce livret de base, un gros chapitre sur la mise en scène (ou « production ») donne des conseils concernant la musique, la lumière, les effets spéciaux et tout ce qui peut contribuer à l'ambiance des parties. Jouer avec les émotions de vos joueurs et leur faire interpréter réellement le rôle (le mot est lâché...) de leur personnage est d'une grande importance, à juste titre.

L'auteur du jeu estime que les joueurs construisent habituellement leur personnage en se basant sur leur propre personnalité, mais insiste sur le fait qu'il est essentiel de faire la différence entre imaginaire et réalité pour pouvoir jouer à *Immortal*...

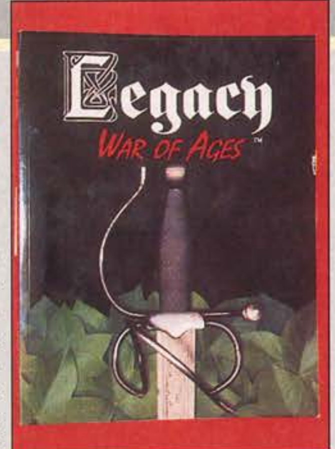
André Foussat

Jeu de rôle édité en américain par Precedence Publishing. Prix : environ 200 F.

Jeu de rôle en v.o.

LEGACY : WAR OF AGES

Un parfum écossais



Parlons d'êtres immortels, nés de parents mortels, des siècles, parfois des millénaires avant notre époque. Toujours très charismatiques et sexuellement actifs, ils sont incapables de procréer. Ils ressentent la douleur et la peine, mais guérissent très vite de leurs blessures, ne vieillissent pas et ne sont jamais malades. Ils ne meurent que si on leur coupe la tête... en combat singulier avec un autre être immortel bien sûr. Vous avez reconnu ? Les auteurs s'en défendent, mais les sources d'inspiration de *Legacy* se rapprochent clairement des films et de la série TV auxquels vous pensez en lisant ces lignes. Tout y est pourtant, y compris l'interdiction d'agression en sol consacré et la reconnaissance par « bip » mental quand un autre immortel approche.

Le système de jeu est basé sur cinq caractéristiques et une série de compétences, intellectuelles, physiques ou psychiques, ainsi que des capacités particulières, comme l'ambidextrie ou la vision nocturne. Le personnage est créé en achetant, à partir d'une base fixe, des valeurs de caractéristique, des niveaux de compétence ou des capacités.

L'action se déroule au début d'un XXIe siècle proche du monde cyberpunk, qualifié ici de « techno-gothique ». Cet univers permet, avec une même facilité, de mettre en scène des actions violentes et physiques, des complots politiques ou des voyages et des intrigues au travers d'un monde virtuel, le « Winternet ».

Il est intéressant de noter, comme d'ailleurs dans la majorité des jeux de rôle de la génération actuelle, que les auteurs de *Legacy* insistent beaucoup sur l'aspect « interprétation du rôle » pour les joueurs et « qualité de l'environnement » pour le meneur de jeu. Chaque joueur devra, avec l'aide du MJ, affiner l'histoire et la mentalité de son personnage, non pas avec des chiffres, mais avec des mots. Un questionnaire « standard » est fourni, permettant de mieux situer le caractère du personnage (croyez-vous au surnaturel ? en un Être suprême ? Respectez-vous les autorités légales et religieuses ?...).

Les immortels peuvent être gentils ou méchants, amicaux envers les mortels ou non, respectueux des lois ou non, croire en la destinée ou au libre arbitre... Autant de scénarios et de confrontations possibles dans une campagne dont, autant le savoir : à la fin, il ne peut en rester qu'un !

André Foussat

Jeu de rôle de Brandon et Susan Blackmoor, édité en américain par Black Gate Publishing. Prix : environ 200 F.

Un jeu de rôle en v.o.

THE WHISPERING VAULT

Simple et efficace

Il est arrivé sans bruit (couverture neutre, nouvelle et petite maison d'édition) mais bon sang, quel jeu ! Sur la seule foi d'une version provisoire, *The Whispering Vault* s'était déjà attiré les bonnes grâces de la presse spécialisée américaine plusieurs mois avant sa sortie. L'intéressé ne paie pourtant pas de mine : il est mince (140 pages) et sobre (pas de fioritures dans la mise en page), à tel point qu'on est rapidement tenté de le classer au rayon « petit jeu sans avenir ». En fait, c'est tout le contraire. Le thème en quelques mots : les joueurs incarnent des « stalkers », sortes d'humains illuminés qui, en échange de leur vénération pour l'occulte et le mystère, ont reçu le statut d'immortels et vivent dans le monde immatériel de l'Essence. Pour le compte de leurs créateurs, ils n'hésitent pas à tenter des incursions dans le nôtre (de monde) pour anéantir les Unbidden, des créatures excessivement puissantes qui refusent de retourner dans leur dimension et persécutent les humains. A première vue, cela peut paraître un peu aride, mais on s'aperçoit vite qu'il y a de quoi jouer longtemps ; d'autre part, le jeu ne s'arrête pas à ce seul postulat : de nombreuses sociétés secrètes humaines se mêlent à la partie, et certaines ont accès à la magie. Les stalkers ont du pain sur la planche... *The Whispering Vault* possède trois gros points forts : son système de jeu, souple et original (et ça devient dur de nos jours de sortir du lot) ; sa simplicité, au niveau de l'organisation et des concepts (il est réellement possible de commencer une partie au bout de quelques heures) ; et surtout ses idées, une myriade de trouvailles surprenantes, agrémentées de très belles illustrations. Bref, c'est l'un des petits miracles de la rentrée, et pour peu que les suppléments suivent, *The Whispering Vault* pourrait bien se faire une place dans la cour des grands...

Fabrice Colin



Un jeu de rôle édité en américain par Pariah Press. Prix : environ 160 F.

ECRYME®

La Geste des Traverses

Un jeu de rôle de :
Mathieu Gaborit
& Guillaume Vincent

" Le monde est sillonné de traverses, ces ponts gigantesques qui enjambent l'Ecryme.

Ici et là, se dressent des villes labyrinthiques où intriguent Loges de métiers et Compagnies marchandes.

En ces lieux, vous côtoierez des gens aussi différents qu'un franc-voleur en guenilles ou un archiviste à la mise précieuse.

Vous verrez, à travers le hublot d'un dirigeable, des trains s'affronter au coeur de ces Seigneuries Traversières qui refusent la technique.

Vous rentrerez peut-être dans l'un de ces salons bourgeois pour fomenter de sinistres complots. Et, qui sait, vous croiserez la route d'un Céphale, qui, usant de ses mystérieux pouvoirs, se jouera de votre esprit.

Mais n'oubliez pas votre mousquet ou votre rapière. Dans ce monde de pénurie tout est à prendre, et tous les moyens sont bons pour inscrire son nom dans la Geste des Traverses.

Un livre vous permettra de visiter ce monde, Ecryme. Vous y trouverez une description détaillée, un système de règle complet et une vaste campagne. "

Pour le Maître des Recherches **un écran de jeu avec scénario** est maintenant disponible.

Edité et Réalisé par :



Dessins & illustrations :
Cyrille Leriche

ECRYME

ECHASSES TRA

3615
DAIMYO
1,27 F/ Mn

Je souhaite recevoir ❑ **"Ecryme, La Geste des Traverses"** au prix de **219 F**
❑ **L'écran de Jeu avec scénario** au prix de **95 F**
+ frais de port (Normal **35 F** / Colissimo **49 F**)

Ci-joint mon règlement de .... Francs à l'ordre de TRITEL - B.P. 931 75829 PARIS CEDEX 17

NOM .... PRENOM ....

ADRESSE .... CODE POSTAL .... VILLE ....

Un jeu de rôle en v.o.

WRAITH

Je suis mort et j'aime ça !

Les créateurs du Storytelling System n'ont pas manqué le rendez-vous désormais annuel qu'ils ont fixé à leurs aficionados. On nous avait promis un jeu sombre, très sombre, et ne serait-ce qu'à ce niveau, *Wraith* tient toutes ses promesses : difficile de faire pire. Amis dépressifs, passez votre chemin ! Dans *Wraith*, vous êtes mort, vous êtes une âme en peine liée au monde des vivants par le poids de ses remords et de ses espoirs déçus. Amusant, non ? Bien entendu, les mortels ne peuvent pas vous voir. Et vous ne pouvez ni les toucher, ni leur parler. Vous êtes condamné, entre autres, à les regarder s'éteindre les uns après les autres sans rien pouvoir y faire (rassurez-vous, vous pourrez agir dans votre propre monde... celui des esprits, et plus tard dans le monde des vivants grâce à certains pouvoirs). Comme ses trois prédécesseurs, *Wraith* est un jeu riche et complexe, bourré de concepts et de références mythologiques qui ne s'appréhendent pas en cinq minutes. Ici, les fantômes ne se baladent pas couverts d'un drap blanc avec un boulet au pied. Ils doivent apprendre à composer avec les ténèbres qui sommeillent en eux (leur âme damnée parvient même, lorsque les choses vont mal, à se matérialiser – elle possède d'ailleurs sa propre fiche de personnage).

L'espoir ? Certes, il existe : se libérer de ses attaches terrestres, la « transcendance » ou se dissoudre dans le néant (*Oblivion*), mais il est ténu et lointain. Oubliez-le pour l'instant : il y a déjà fort à faire entre le monde des mortels et celui des esprits, lequel, comme si les morts avaient besoin de ça, sombre maintenant dans la corruption.

Les possibilités d'interaction avec le reste de la gamme sont multiples. Autant le potentiel explosif du jeu ne se dévoilera sans doute qu'au fil des extensions, autant *Wraith* – ça saute aux yeux – peut dès maintenant se marier sans problèmes avec ses cousins White Wolf. Les systèmes de jeu sont entièrement compatibles et pour une fois, les auteurs ont un peu laissé de côté l'aspect « clans » au profit d'une plus grande liberté de jeu. Le reste (pouvoirs, background) s'inscrit tout à fait dans la lignée de *Vampire*. Un petit mot sur la couverture : le titre est quasiment illisible. Pour un jeu qui traite de la mort, c'était sans doute la moindre des choses...

Fabrice Colin

Un jeu de rôle édité en américain par White Wolf. Prix : environ 200 F.

Un jeu de rôle en v.o.

LOST SOULS

Simple et efficace

Vous viviez une petite vie bien tranquille sur Terre, de nos jours, lorsqu'il vous est arrivé un accident idiot. Vous êtes mort. Vous vous êtes soudain retrouvé dans une salle d'attente, face à votre guide spirituel (feue votre grand-maman, par exemple). Elle vous a expliqué que vous alliez rester encore quelque temps dans le monde des vivants, sous forme de spectre. Votre mission ? Achever ce que votre mort prématurée vous a empêché de faire et progresser le plus possible sur l'échelle du Karma – ce dernier objectif étant primordial, sous peine de vous réincarner en ver de terre ou en politicien dans votre prochaine existence. En gros, le Karma se récupère en faisant un maximum de bonnes actions, ce qui n'est pas particulièrement évident lorsqu'on est invisible et dépourvu de substance... Sans oublier que, bien entendu, l'au-delà est hanté de démons et d'âmes mauvaises qui n'ont pas l'intention de vous laisser faire...

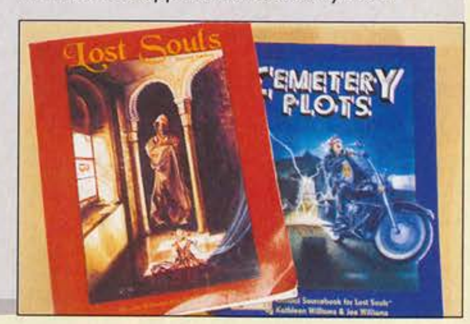
Avec un thème pareil, on peut faire à peu près n'importe quoi. Si l'on veut faire sérieux, on écrit *Wraith*. Et lorsqu'on le traite avec l'idée de s'amuser, cela donne *Lost Souls*, qui se situe plus dans la lignée du *Spectre des Canterville*, de *Ghost* ou d'*Histoire de fantômes chinois*, que dans un univers torturé à la White Wolf.

Le système de règles n'est pas particulièrement original : caractéristiques, compétences, dés de pourcentage, échecs et succès plus ou moins spectaculaires selon la marge de réussite ou d'échec... La majeure partie du texte est consacrée à la description des fantômes et de leurs pouvoirs, qui vont du « parfaitement ridicule » à « l'assez puissant ». Il y a aussi beaucoup de tables, sur un peu tous les sujets (cause de la mort, famille laissée derrière soi, traits de caractère, etc.) destinées à aider les joueurs à l'imagination défaillante. En fait, le seul point noir concerne les illustrations, d'une laideur remarquable.

Si vous avez envie de faire un petit tour dans l'au-delà sans trop vous compliquer la vie, *Lost Souls* constitue un bon investissement.

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle en américain édité par Marquee Press. Prix : 160 F. Il existe au moins un supplément : Cemetery Plots.



Il est tout beau ? Il est tout nouveau ?...

Pour Mage, en v.o.

THE BOOK OF SHADOWS

Magie mode d'emploi

C'est presque devenu une tradition : un an après la sortie d'un jeu, White Wolf nous offre le Player's Guide qui va avec : un amas hétéroclite d'informations qui auraient dû se trouver dans le livre de base mais qui ont été laissées de côté pour des raisons de place. Autant dire que l'essentiel de ce pavé, divisé en six « livres », est indispensable à tout joueur de *Mage* qui se respecte. Le Livre Un est, à quelques détails près, le moins intéressant : nouveaux traits, nouvelles compétences, nouveaux « merits & flaws ». Merci, mais on trouve la même chose dans les « Player's » de *Vampire* et de *Werewolf*, et je ne connais pas beaucoup de gens qui ne jouent qu'à Mage. On ne rentre dans le vif du sujet qu'avec le Livre Deux, qui approfondit de façon définitive la nature des Traditions et en introduit du même coup une nouvelle. Le Livre Trois est également primordial : il clarifie et explicite le système de magie qui fait toute l'originalité du jeu, et propose quelques nouvelles règles (comment jouer des enfants, comment lier des familiers, comment gérer un duel magique, etc.). On continue avec un chapitre consacré aux « rotes » (des sortes de « recettes » magiques statiques que s'échangent les mages et qui font office de sorts) et aux talismans (petite liste à l'appui). Dispensable à la rigueur. Le Livre Cinq, « Paraboles », ravira quant à lui les amateurs (dont je suis) de verbiage pseudo-scientifique à vocation pédagogique : il s'agit de nouvelles, de dialogues ou d'interviews qui offrent de nouveaux points de vue sur les principaux concepts du jeu : Essence, Quintessence et tutti quanti. Si après ça vous n'avez pas tout compris... L'ouvrage se termine sur le Livre Six : le sempiternel chapitre des conseils, dans lequel les auteurs nous prodiguent quelques derniers conseils et en profitent parfois pour nous asséner (hélas !) quelques considérations personnelles sans grand intérêt – à part peut-être celui de nous faire rire. En définitive, il s'agit tout de même d'un supplément remarquable qui trouvera sans problème sa place à côté du livre de base. Un passage obligé pour les mages les plus ambitieux.

Fabrice Colin

The Player's Guide to Mage, en américain, chez White Wolf. Prix : environ 150 F.

Le Temple du Jeu

LYON — BORDEAUX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Note : les jeux inscrits en italiques sont en anglais, tous les autres en français. Les nouveautés sont soulignées.

PRIX APPLICABLES JUSQU'AU 15 DECEMBRE 1994
EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

MAGIC

Starter Magic 52 F
Booster Magic 16 F
Traduction règles, cartes
...base, arabian, antiquities,
...dark 13 F
Règles de campagne 2 F
Booster Dark 13 F
Player's guide 58 F
From mana born
N° 1,2,3 ou 4 22 F
Bourse pierres mana 40 F
Counters A 25 F
Counters B 25 F
Scrye 1 ou 2 25 F

JYHAD

Starter Jyhad 58 F
Booster Jyhad 18 F
Traduction règles,cartes 14 F
Bourse pierres de sang 42 F

JEUX DE ROLE

AD&D
Manuel joueur 145 F
Guide du maître 145 F
Mythes & legendes 159 F
Récueil de magie 145 F
Ecran AD&D 55 F
Feuilles de perso 70 F
Livre des psioniques 130 F
Bestiaire monstrueux 212 F
Livre des guerriers 130 F
Livre du magicien 130 F
Livre du barde 130 F
Livre du voleur 130 F
Livre du prêtre 130 F
Livre du rôdeur 130 F
Romans AD&D
-Valombre (1) 32 F
-Tantras (2) 32 F
-Eau profonde (3) 32 F
-Terre natale (1) 32 F
-Terre d'exil (2) 32 F
-Terre promise (3) 32 F
-Fontaine lumière(1) 32 F
-Font. ténèbres (2) 32 F
-Font.pénombre (3) 32 F
Monstrous manual 147 F
Council of wyrms 176 F
Complete paladin 108 F
Comlete druid 108 F
Complete ranger 108 F
Elves handbook 108 F
Dwarves handbook 108 F
humanoïds handbook 108 F
Deck of encounters 1 147 F
Deck of encounters 2 147 F
Arms & equipment 108 F
First Quest (CD !) 210 F
Book of Villains 108 F
Calendrier DL 95
Dragon mountain 210 F
Book of artifacts 117 F
Monsters mythology 98 F
Magic encyclopedia 1 59 F
Magic encyclopedia 2 69 F
Rogues in Lankhmar 59 F
Worlds of TSR art 147 F
Wizard's challenge 2 44 F
Fighter, wizard, priest ou thief's pack acces. 147 F
Royaumes Oubliés 168 F
-Sélénaé 82 F
-Empire de la côte 100 F
-Aventure en R.O. 152 F
-Monstres des R.O. 144 F
-Catacombes Soirét. 68 F
-Monde Elfes noirs 135 F
-Forg. Realms II 176 F
-Menzoberranzan 185 F
-Pirates fallen stars 88 F
-Codes of harpers 98 F
-Player's guide F.R. 98 F
-Ruins myth drannor 117 F
-Dalelands 59 F
-Aurora's catalog 59 F
-Guide waterdeep 69 F
-Guide to north 69 F
-Elves of evermeet 98 F
-Ruins undermountain 117 F
-Ruins undermount.II 156 F
-City of splendors 156 F
-Elminster ecologies 156 F
Ravenloft 200 F
-Demeure de Sthrad 95 F
-Monstres Ravenloft 144 F
-Ravenloft 2nd Edit. 210 F
-Forbidden lore 117 F
-Castle forlon 117 F
-Guide to ghosts 69 F
-Guide to lich 69 F
-Guide werebeasts 69 F
-Guide to created 78 F
-Guide ancient dead 78 F
-Awakening advent. 59 F
-Hour of the knife 59 F
Dark Sun 195 F
-Liberté 170 F
-Tribus esclaves 82 F
-Négociant des dunes 98 F
-Bestiaire Dark Sun 115 F
-Complete gladiators 98 F
-Dragon kings 117 F
-Dragon's crown 156 F
-Black spine 156 F
-Forest maker 98 F
-Psionicists of Athas 78 F
-City by the silt sea 156 F
Al-Qadim adventures 117 F
-Land of fate 117 F
-Secret of lamp 108 F
-Ruined kingdoms 108 F
-Golden voyages 108 F
-Cities of bone 108 F
-Corsairs of great sea 108 F
Mystara (CD) 210 F
-Monstrous mystara 108 F
-Night of vampire (CD) 117 F
Planescape 179 F
-Eternal boundary 59 F
-Monstrous Planescape 108 F
-Planes of chaos 179 F
-Well of worlds 98 F

Amazing engine 62 F
Metamorphosis alpha 83 F
Once & future king 83 F
Kromosone 83 F

Ambre 237 F
Tarot d'Ambre 199 F
Shadow knight 156 F

Animonde 165 F
arc en ciel 109 F
Larmes de jalousie 109 F

Appel Cthulhu 190 F
Ecran Cthulhu 72 F
Supplément Cthulhu 99 F
Cthulhu by gaslight 119 F
Cthulhu 90 119 F
Les années folles 250 F
Masques Nyarlath. 167 F
Rejeton d'Azathoth 119 F
Asile d'aliénés 99 F
Malédiction Cthoniens 99 F
Trace de Tsathogghua 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Seul face au Wendigo 59 F
Terror Australis 109 F
Oeufs de Karlatt 139 F
Ombres Yog Sothoth 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Recherche de Kadath 99 F
Grands Anciens 132 F
Monstres de Cthulhu 99 F
Mystères à Arkham 151 F
Demeures de l'Epou. 115 F
Experiences fatales 114 F
Retour à Dunwich 114 F
Kingsport 114 F
Frères de sang 114 F
Nightmare Agency 122 F
Destination Epouv. 119 F
Miskatonic 94 F
Orient Express 246 F
Astres propices 123 F
Vallée d'Innsmouth 151 F
Chose sur le seuil 114 F
Sup.Cthulhu 1 ou 2 40 F
Investigator's comp. 78 F
Investigator comp.II 75 F
King of chicago 75 F
Ye Book of monsters 75 F
Dire documents 64 F
Unspeakable 10 29 F
End of the world 127 F

Ars Magica 237 F
Ecran Ars Magica 90 F
Maître des nuées 85 F
Alliance 104 F
Alliance brisée Calebais 104 F
Sup. Ars Magica 40 F
Grimoire du mage 186 F
Iberia 74 F
Rome 74 F
Mythic Europe 108 F
Maleficium 108 F
Pax Dei 108 F
Faeries 108 F
Midsummer night 74 F
Wizard's grimoire 108 F
Twelfth Night 74 F
Medieval handbook 127 F

Berlin XVIII 3 209 F
Ecran Berlin 3 95 F
Marxmen 12.35 137 F
Berliner Nacht 120 F
Berlin confidentiel 120 F

Bitume 139 F
Ecran Bitume 89 F
Paris Brest 109 F
Pizza Piquette 104 F

Bloodlust 226 F
Ecran Bloddlust 94 F
Flocons de sang 137 F
Enclume et Marteau 137 F
Souvenirs de guerre 137 F
Les joyaux de Pôle 151 F
Contes et legendes 137 F
Frères de la nuit 137 F

Bloodshadows 217 F
World Bloodshadows 149 F

Castle Falkens. 176 F

Champions 220 F
GM screen & acces. 99 F
Classic organizations 154 F
European enemies 110 F
Champion universe 154 F
High tech enemies 110 F
Dark champions 154 F
An eye for an eye 110 F
Corporations 110 F

Chill 237 F
Ecran Chill 84 F
De chair er de sang 120 F
Vampires 95 F
Lycanthropes 95 F
Appartions 95 F
Companion 135 F
Horrors of america 95 F
Voodoo sourcebook 95 F

Chimères 224 F

Cyberpunk 225 F
Ecran Cyb 84 F
Night City 208 F
Forlon Hope 132 F
Protect & Serve 137 F
Enfants de la nuit 137 F
Solo of fortune 120 F
Chrome 120 F
Chrome II 120 F
Mega Poster 1 80 F
Mega Poster 2 80 F
Corp book 1,2ou3 59 F
Necrology 1,2ou3 54 F
Survival of fittest 54 F
Chrome berets 84 F
Maximum metal 74 F
Comp.of firearms 127 F
Deep Space 74 F
Home of brave 88 F
King concrete jungle 64 F
Grimm's cybertales 109 F
Cybergeneration 108 F
- Bastille day 40 F
Media Junkie 1ou2 64 F
Guide to tne net 98 F
Remember me 88 F
Playground 74 F
Wildside 74 F
Land of the free 113 F
Punk 21 48 F
Green war 84 F
Ecofront 64 F
Cabin fever 64 F
Premature burial 88 F
Listen up primitive 64 F
Sub-attica 108 F
Dark metroplolis 108 F
Cybersheets 40 F
Eurotour 59 F
Night city stories 98 F

Ecryme 209 F

Eleckasë 209 F
Ecran Eleckasë 89 F
Prophète et dragon 132 F

ELRIC 236 F
Ecran Stormbringer 84 F
Démons & magie 114 F
Loup blanc 114 F
Pirate des mondes 138 F
Chant des enfers 114 F
Sorciers Pan Tang 132 F
Perils jeunes Roy. 137 F
Seigneur des Mers 137 F
Mega poster Elric 80 F
Melniboné 185 F
Gamemaster kit 129 F
Fate of fools 78 F

Emp.Galactique 109 F
Encyclopédie Gal.1 149 F
Encyclopédie Gal.2 179 F

Earthdawn soft. 127 F
Ecran 93 F
Mists of bestrayal 65 F
Barsaive campaign 112 F
Companion 136 F
Terror in the skies 76 F
Denizens of Earthdawn 109 F
Infected adventure 68 F

Gamma World 136 F
Gamma knights 136 F
Mutant master 65 F
All animals equal 65 F
home before sky falls 65 F
Treasures of ancients 77 F
Overlord of bonparr 99 F

GURPS 2 210 F
Conan 159 F
Magie 133 F
Horreur 133 F
Cyberpunk 133 F
Ecran 95 F
Japon 133 F
Vampire 147 F
-Vampire compan. 137 F
Werewolf 147 F

Hawkmoon 240 F
Ecran Hawkmoon 88 F
L'île brisée 134 F
La France 220 F
La Kamarg 126 F
Empire ténébreux 138 F
Portes du Paradis 140 F

Heavy Metal 220 F
Ecran 89 F
Killing Teknology 126 F
Urban Guerilla 126 F

Hero system 154 F
Fantasy hero 167 F
Fantasy comp1,2 119 F
Hero bestiary 154 F
Cyber hero 154 F
Ninja hero 154 F
Western hero 154 F

Heroes RPG 141 F

Hurlements 199 F
Hurlelune 7 62 F

Indiana Jones 205 F
World of Indiana J. 145 F

In N. Satanis 2 209 F
Ecran INS 95 F
Baron Samedi 120 F
Mors ultima ratio 120 F
Daemonix remix 120 F
Il était une fois 120 F
Mindstorm 120 F
Inch Allah 120 F
Scriptarium veritas 179 F
Demencia Profundis 120 F
Heaven & Hell 120 F
Mouchos pesos caph. 120 F
Stel.inquisitorus 217 F
Ecran Stella 95 F
Strichrine IV 120 F
Stella incognita 120 F

James Bond 119 F
Manuel Q 99 F
Adversaires 159 F
Dr No 69 F
Octopussy 89 F
Pour votre info 96 F
Goldfinger 89 F
Goldfinger II 129 F

Jorune 137 F
innocents of Gauss 69 F
Sholari pack 118 F

JRTM 199 F
Moria 110 F
Rangers du nord 110 F
Lorien 110 F
Voleurs de Tharbad 65 F
Rivendell 65 F
Mordor 65 F
Isengard 110 F
Ents de Fangorn 110 F
Cavaliers de Rohan 110 F
Creatures des Terres 84 F
Assassins D. Amroth 65 F
Porte des gobelins 65 F
M.E. Maps 88 F
Atlas of M.E. 139 F
Valar & Maiar 114 F
Tolkien encyclop. 169 F
Minas Ithil 149 F
Minas Tirith 149 F
Nazgul's citadel 110 F
Forest of tears 55 F
Mirkwood 110 F
Arnor 216 F
Palantir quest 133 F

Kult 158 F
Legions of darkness 136 F
Fallen Angel 108 F
Taroticum 108 F

Legacy 186 F

Loup-Garou 199 F
Ecran Loup-Garou 75 F
Rite de passage 83 F
Rage ac.New York 78 F
Ways of the wolf 64 F
Book of wyrm 98 F
Valkenburg fundat. 74 F
Under blood red m. 78 F
Player's guide 108 F
Rage acr.amazon 98 F
Drums ar.fire 49 F
Umbra 98 F
Caerns 98 F
Rage across Russia 98 F
Black furies tribeb. 64 F
Bone gnawers tribeb. 64 F
Werewolf 2nd Ed. 157 F
Screen 2nd edition 64 F
Vancouver 98 F
T-Shirt werewolf XL 120 F
Monkeywrench pentex 64 F
When will you rage 30 F
The apocalypse 98 F
Rage across australia 98 F
Storyteller handbook 118 F

Mach.womens 2 76 F

Mage 156 F
Ecran 49 F
Chantry book 97 F
Loom of fate 64 F
Progenitors 64 F
Mage Portfolio 97 F
Digital web 97 F
Virtual Adepts 64 F
Book of shadows 117 F
Chaos factor 97 F
Technocracy 64 F
T-Shirt XL 135 F

Maléfices 249 F
Bestiaire 119 F
Lisière de nuit 99 F
Voile de Kali 119 F

Mega III 139 F

Mekton II 95 F
Techbook 95 F
Rimfire 115 F
Jovian chronicles 125 F
Europa incident 129 F
Mecha manual 1 49 F

Mercenaires 139 F
Valise bleue 89 F
Premiers pas 85 F
Operation aigle blanc 83 F
Opération triangle 95 F
Ecran Mercenaires 99 F

MILLENIUM'S 107 F
Ultramodern firearms 137 F
Ecran+1999 datasour. 84 F
Nightwalker 84 F
Black eagle 98 F
Operatives kit 46 F
Companion 98 F

Mut.Chronicles 237 F
The brotherhood 117 F
Imperial Sourcebook 125 F

Nephilim 213 F
Ecran Nephilim 39 F
Les Veilleurs 75 F
Les Templiers 170 F
Le Lion Vert 113 F
Hermes trimeg. 3 35 F
Arcanes majeures 142 F
Souffle du Dragon 208 F
Selenim 179 F
L'atalante fugitive 114 F
Mystères 170 F
Nephilim 179 F

Nexus 152 F

L'Oeil Noir 185 F
Règles avancées 1 185 F
Règles avancées 2 185 F
Havena 185 F
La tour pourpre 55 F
Esclaves d'Al'Anfa 55 F
Terreur sur Ranak 55 F
Tournoi des félons 55 F
Reine des amazones 75 F
Rage noire 75 F

Palladium 141 F
Old ones 109 F
Adv.high seas 109 F
Adv.northern wild. 71 F
Further adventures 54 F
Monsters & animals 109 F

Paranoïa 169 F
Ecran 65 F
Poignée de lasers 79 F
Pressez les oranges 39 F
Blues en jaune 54 F
Paranoïa aigüe 79 F
Paranormal ctv 136 F

Pendragon 230 F
Ecran Pendragon 88 F
Chevaliers aventur. 190 F
Sang & luxure 140 F
L'Enfant Roi 210 F
Beaumains 2,3,4,5 22 F

Primal Order 179 F
Pawns 108 F
Knights 108 F
Chessboards 108 F

Prime direct. 152 F
Uprising 66 F
Federation 120 F

Proteus RPG 145 F

Rëve Dragon 2 266 F
Cidre Narhuit 49 F
Bonheur ziglutes 75 F
Larmes d'Ashani 75 F
Pinceau à barbe 75 F
Monde Rêve 89 F
Secret de Muringhen 109 F
Un rêve en Boldzarie 124 F
L'Oiseau Oracle 1 35 F

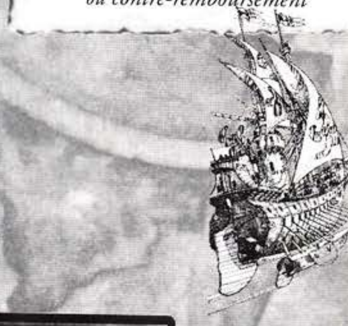
Rifts 157 F
Sourcebook 78 F
Vampire kingdom 98 F
Conversion book 127 F
Mutants in orbit 89 F
Atlantis 98 F
Mechanoids 78 F
England 98 F
Afrika 98 F
Wormwood 98 F
Triax 127 F
Conversion book 2 127 F
Mindwerts 74 F
Mercenaries 98 F

Robotech 109 F
Zentraedi 85 F
Southern cross 109 F
Ghost ship 89 F
RDF Acc.training 89 F
Invid invasion 139 F
Sentinels 155 F
REF field guide 145 F
Return of masters 115 F
Lancer's rockers 89 F
Macross II 109 F
The U.N. spacy 99 F
Spacecraft & deck 99 F
Zentraedi breakout 99 F
Spacecraft 2 88 F

Rolemaster 280 F
Ecran rolemaster 59 F
Horreur d'Orgillion 65 F
Creatures & trésors 125 F

TELEPHONEZ au 56 51 90 51 et recevez votre jeu DANS LES 48 h !*

**envoi colissimo, paiemnt par CB ou contre-remboursement*



MAGIC Starter 52 F — Booster 16 F

DARK 13 F — *Il nous reste des darks ! 3 exemplaires maximum par commande.*

LEGEND — *1 carte LEGEND offerte pour toute commande de Magic avant le 25/10/94*



STAR WARS — *Meurtre dans la cité des profondeurs* — **72 F** — *+ 2 mini-scénarios gratuits !*

ECRYME — **209 F** — *5 feuilles de perso gratuites !*

CATALOGUE COULEUR GRATUIT ! (à partir du 30 octobre)

CHIMERES

DEPLIANTS COULEURS GRATUITS

Jeu de rôle en v.o.

STREET FIGHTER THE STORYTELLING GAME

Poisson d'avril ?

L'annonce, vers avril dernier, de la parution de *Street Fighter RPG* semblait être un de ces gags qui égaillent parfois le petit monde du jeu de rôle, car adapter l'un des jeux d'arcade les plus basiques semblait trop gros pour être vrai, surtout par White Wolf, gourou des jeux dits d'Ambiance. Rappelons les principes fondamentaux de *Street Fighter* : deux combattants, les World Warriors, se tapent dessus. Point.

Aujourd'hui, avec l'objet du délit entre les mains, on ne sait que penser. Doit-on crier au génie ou à l'escroquerie ?

Avec plus de dix millions de jeux vendus dans le monde, sans compter les joueurs d'arcade de salle, *Street Fighter* est l'un des produits les plus connus des jeunes générations. Et ce, sans compter les BD, le film en préparation et les porte-clés. Alors pourquoi pas un jeu de rôle ? Ayons juste une pensée émue pour la soi-disant élite intellectuelle du jeu de rôle, ceux qui ne jurent que par la finesse et la profondeur du système Storytelling. Avec *Street Fighter*, ils ne seront pas déçus ! Il utilise en effet ce système bien connu des joueurs de *Vampire* ou de *Werewolf* et qui, avouons-le, a ses limites. La moindre étant les brouettes de dés qu'il oblige parfois à lancer : 14 dés par coup de pied pour la jeune Chinoise Chun Li par exemple. Les spécialistes apprécieront.

Contrairement à ce que pensent certains, une partie de jeu de rôle ne se résume pas à une baston. Il faut des intrigues, de l'ambiance, un univers. Et à la lecture de *Street Fighter*, on apprend tout sur l'île de Shadoloo, ses palmiers, ses mystères et ses dangers. On apprend aussi comment taper sur tout le monde (mais c'est un peu le but du jeu), comment écrire ses propres aventures et comment développer l'univers du jeu.

Que faire alors ? *Street Fighter* est un bon jeu. On ne peut pas le lui reprocher. Même si la réalisation est parfois rapide, il est en couleur et son prix est dérisoire. Alors jetez-y un coup d'œil, c'est plus qu'une curiosité. Et si vous refusez d'y jouer, pensez au moins à votre petit frère, celui à qui vous piquez la Sega ou la Nintendo pour jouer quand il a le dos tourné. Il accrochera plus certainement à *Street Fighter* qu'à toutes ces histoires de dragons et de donjons.

G.E.Ranne

Jeu de rôle en anglais édité par White Wolf (192 pages couleurs). Prix : environ 130 F.

Pour Advanced Dungeons & Dragons 2, en v.f.

LE BESTIAIRE RAVENLOFT

AAAAhhhrrrgglllll...

Ce cri résume assez bien la rencontre entre mon Barbare 7ᵉ niveau (qu'il repose en paix) et l'un des terribles monstres du *Bestiaire Ravenloft* pour AD&D. C'est simple, tout ce qui grouille/rampe/glace le sang a été réuni dans ce supplément, du Golem poupée-tueuse à l'Élémentaire de sang en passant par l'épouvantable Chasseur des rêves. La première partie du livret détaille 43 nouvelles créatures extraites du monde de Ravenloft (voir fiche-jeu p. 38). C'est traduit correctement (pour une fois), plein d'idées tordues, de monstres vicieux à souhait... Bref, j'adore, à une ou deux exceptions près (référence aux hobbits-vampires ; après les hobbits-cannibales de *Dark Sun* et en attendant sans doute les hobbits-ninjas contre les Bisounours). La deuxième partie propose, en guise de monstres, 20 personnages uniques. Loin des pastiches habituels (Frankenstein, etc.), on a droit à des créations très originales, comme le ranger qui gagne l'immortalité en étant emprisonné dans le corps d'un golem mécanique, ou cette jeune femme qui remplace sa tête tranchée par n'importe quelle autre, issue de la sinistre collection entassée dans sa cave. Les descriptions (excellemment traduites par Jean-François Orain) plongent tout de suite dans l'ambiance, et chaque personnage est accompagné d'idées d'aventures. Rien qu'en les lisant, vous imaginerez des douzaines de scénarios captivants !

Ce quatrième Bestiaire en français (après le *Bestiaire monstrueux*, *L'appendice 1 Forgotten Realms* et *L'appendice 2 Dark Sun*) est de loin le plus macabre, mais aussi le plus intéressant. D'autres suivront bientôt, et comme chantait un barde bien connu : « C'est que le début, encore et en gore... ».

Patrick Bousquet

Supplément édité en français par TSR pour Advanced Dungeons & Dragons. Prix : environ 200 F.

Il connaît toutes les nouveautés dès parution ?...

Un supplément pour Ars Magica, en v.f.

LE GRIMOIRE DU MAGE

Copieux et précieux

En 160 pages, *Le grimoire* présente au MJ et aux joueurs une quantité d'informations quasi indispensables pour exploiter à fond la magie d'*Ars Magica*. Il y a beaucoup de sorts (65 pages d'enchantements divers), mais aussi des compléments de règle précieux sur les familiers, la magie des créatures féeriques, les objets enchantés, sans oublier de nouveaux vices et vertus magiques, des vocations supplémentaires... Tout cela est impeccable, intéressant, plein d'idées... Mention spéciale au chapitre sur les laboratoires, qui permet de personnaliser ceux de votre Alliance, rapidement et sans complications excessives.

Mais à mon sens, le meilleur est sans doute l'introduction et l'appendice. La première est composée de courts articles écrits par différents mages, qui vous font partager leurs opinions sur des sujets comme « l'éradication de l'Église » ou « les apprentis ». On regrette qu'elle ne soit pas plus longue. Quant à l'appendice, c'est



un recueil de jurisprudence, formé par les décisions des différents tribunaux de l'ordre d'Hermès. On y traite de bonne conduite entre mages, de la manière de traiter avec les gens de l'extérieur, et d'une quantité d'autres choses. C'est pour l'heure l'une des rares sources d'informations dont dispose le lecteur francophone sur le fonctionnement interne de l'Ordre.

La gamme *Ars Magica* en français vient de s'adjoindre un supplément de très grande qualité. Il n'a qu'un seul défaut : il est cher !

Tristan Lhomme

Un supplément en français pour Ars Magica, publié par Descartes Éditeur. Prix : 195 F.

Le Temple du Jeu

LYON — BORDEAUX

VENTE PAR CORRESPONDANCE







Un Marque-Page offert pour toute commande

Second Front	629 F
Scorched Earth	477 F
Urals	199 F
Winter War	279 F
Europa 1/4	79 F
Europa 5 à 35	39 F
-Kit narvik	49 F
-Kit spain	49 F
Almanach	37 F
Oriflam	
Afrika	250 F
Ailes de la gloire	235 F
Guerre des héros	260 F
Stalingrad	235 F
Victory Games	
2e fleet	247 F
3e fleet	288 F
5e fleet	288 F
6e fleet	239 F
7e fleet	279 F
Aegan strike	160 F
Ambush	279 F
-Move out	120 F
-Purple heart	175 F
-Silver star	160 F
Battle hymn	239 F
-Leatherneck	160 F
Carrier	279 F
Central america	239 F
Civil war	199 F
Flashpoint golan	319 F
Gulf strike	318 F
Korean war	192 F
Lee vs Grant	168 F
Nato	160 F
Open fire	256 F
Pacific war	389 F
Pax britannica	192 F
Peloponnesian war	239 F
Tokyo express	288 F
Vietnam	192 F
3W	
Aces high	224 F
Age of chivalry	267 F
Ancient II	199 F
Army group center	224 F
Black prince	239 F
Blood & iron	239 F
Crossbows cannon 2	239 F
Crusade	239 F
Give me liberty	239 F
Henry V	263 F
Lawrence d'arabie	192 F
Napoleon Austerlitz	192 F
Rorke's drift	303 F
Royalists & R.3	267 F
Run silent deep	263 F
Salvo 2	267 F
Sink bismarck	253 F

FIGURINES

MAGIC	
Black Knight, crusader, dwarven warrior, elvish archer, fire elemental, lay druid, mahamoti djinn, northern paladin, samite healer, scavenging ghoul, zombie master	10 F
Dark rutal	10 F
Earth elemental, goblin king, grey ogre, guardian angel, holy armour knight, prodigal sorceror, white knight	12 F
Hurloon minotaur	16 F
Lord of atlantis	13 F
Obsidanus golem	13 F
Plague rats	14 F
Lord of the pit	21 F
STAR WARS	
Return of the jedï, Mos Eisley cantina, Jabbas palace, Rancor pit	99 F
Héros 1,2, stormtroopers 1,2,3,4, rebelles 1,2,3,4, utilisateurs de la force, pilotes et cannoniers, canon laser lourd, armée impériale 1,2, marine impériale 1,2, commando rebelle 1,2, officiers impériaux, chasseurs de primes 1,2, droïds, empereur, bounty hunters, denizens of Tatooine, Sand troopers, jedï knights, snowtroopers, hoth rebels	46 F
VAMPIRE	
Brujah vampire (4)	48 F
Gangrels vampires, tremere vampires, malkavians, ventrue vampire, toreador vampires	30 F
Nosferatur vampires	30 F
Sabbat vampires, vampires hunters, brujah combat	38 F
CTHULHU	
Docteurs, professeurs, femmes dilettantes, investigateurs, parapsychologues, femmes journalistes	28 F
Yith, Cthonien	60 F
Soggoth, polype volant, Tsathoggua	40 F
BATTLETECH	
Medium omnimechs	140 F
Heavy omnimechs	156 F
Lucifer, crab, hunter, pegasus, wolftrap, phoenix hawk, griffin, shadow hawk, centurion, cicada, hatchetman, whitworth, ostroc, stinger lam, clint, blackjack, vulcan, trebuchet	35 F
SHADOWRUN	
Shadowrunners, elfes, interfaces & rockers, wendigo, mercenaires, journalistes, membres d'une tribu, yakuza, motocycliste ork, tribun metahumaine, gangsters nains, monstres	45 F

MAGAZINES

TATOU 2,3,4,7,8,9	40 F
10 à 20	40 F
Casus 45 à 83	35 F
Descartes 1	40 F
2,3,4,5,6	40 F
Tactiques 1	45 F
2,3,4,5,6	45 F
Plasma 1à13	35 F
N°14	45 F
Dragon 1 à 18	35 F
Dragon US	
195 à 207	22 F
White wolf	
20 à 46	28 F
Dungeon 45à49	33 F
Command 14à29	120 F
S&T 142 à 167	135 F

OSPREYS

célèbres livres de référence

Afrika korps	99 F
Alexander 334-323	125 F
Civil War armies	95 F
Crusades	95 F
Flags Napoleon 1	95 F
Flags Napoleon 2	95 F
Guadalcanl 1942	125 F
Medieval heraldy	95 F
Medieval armies	95 F
Midway	125 F
Napol. Hussards	95 F
Napol. Guard inf.	95 F
Napol.Dragons	95 F
Samuraï armies	99 F
Waterloo 1815	125 F
Zulu war 1879	125 F

ARMES GN

Armes en latex très résistantes.

Boule piques 100cm	709 F
Dague	161 F
Epée 1 M	384 F
Epée 1 M 1/2	593 F
Epée barbare	493 F
Hache lancer 50 cm	355 F
Hache doub.100cm	625 F
Katana 80 cm	269 F
Hallebarde 210 cm	809 F
Main-gauche	290 F
Marteau 100 cm	539 F
Masse à piques 1M	429 F
Naginata	655 F
Os 100 cm	709 F
Sabre orc	625 F
Tanto	258 F
Tronc à piques	709 F
Wakisashi	467 F

ROMANS

AMBRE	
Tome 1 à 10	55 F
ANNE RICE	
Lestat le vampire	44 F
Entretien vampire	40 F
Reine des damnés	44 F
La momie	48 F
ASIMOV	
Fondation	37 F
Fondation, empire	37 F
Seconde fondation	37 F
Fondation foudroy.	55 F
Terre & fondation	61 F
Prélude Fondation	37 F
CONAN	
le cimmérien	25 F
C.flibustier	25 F
C.vagabond	25 F
C.l'aventurier	25 F
C.le guerrier	25 F
C.l'usurpateur	25 F
C.le conquérant	25 F
CYCLE DES EPEES	
tome 1 à 7	36 F
DRAGONS PERN	
tome 1 à 11	50 F
DUNE	
Tome 1 à 7	44 F
ELRIC	
E. nécromancien	26 F
Sorcière dormante	26 F
L'épe noire	26 F
Stormbringer	26 F
Elric des dragons	26 F
Navigateur	33 F
Forteresse de perle	33 F
HOMMES-DIEUX	
tome 1 à 5	36 F
LOVECRAFT	
L'appel de cthulhu	33 F
Trace cthulhu	29 F
Masque cthulhu	26 F
Horreur ds musée	33 F
Couleur tombée	40 F
Abime du temps	40 F
Je suis d'ailleurs	46 F
TOLKIEN	
Comm.de l'anneau	33 F
Les 2 tours	33 F
Retour du roi	33 F

BDs

Akira 1 à 11	99 F
Aquablue 1 à 4	75 F
Chroniques de la lune noire 1 à 5	75 F
Gorn 1 ou 2	75 F
Epée de cristal 1,2,3 ou 4	75 F
L'île des morts 1,2, 3 ou 4	75 F
L'Incal 1,2,3,4,5 ou 6	57 F
Avant l'inval 1 à 5	57 F
Légendes contrées oubliées 1,2,3	75 F
Elfquest 1 à 17	45 F
Quête oiseau du temps 1,2,3 ou 4	75 F
Lorette & harpye 1 ou 2	57 F

ACCESSOIRES

Dés 4,6,8,10,12,20 faces gemme, opaque, pailleté, marbré	5 F
Pinceau 000, 00,	35 F
0, 1 ou 2	35 F
Peinture	15 F

MAGASINS

LYON

1er ANNIVERSAIRE



Chimère+Tarot : **230 F**
Mystères : **170 F**
Second Front : **699 F**
Jyhad Starter : **70 F**

A cette occasion Le Temple vous offre un mois d'Octobre en folie...

...CROC - F.WEIL - D.GERFAUD - J.L.BIZIEN...

Samedi 8 Octobre : Dédicace **CHIMERES & NEPHILIM**
avec le dessinateur Denis Grasset

Samedi 15 Octobre : Dédicace **SCALES & IN NOMINE**
Jour Anniversaire

Samedi 22 Octobre : Dédicace **REVE DE DRAGON**

Week-end objectif Jeux 5 et 6 Novembre
Concours de peinture de figurines
sous l'arbitrage de Prince August.
Premier Tournoi régional de MAGIC THE GATHERING

Et toujours à votre disposition notre espace DEMO pour tester, rencontrer, jouer, échanger, discuter, délirer...

Le Temple du Jeu - Tel 72 73 13 26
268 rue de Crequi 69007 LYON - (M) SAXE GAMBETTA

BORDEAUX

Tous les mercredis, samedis et dimanches , à partir de 14 h, venez jouer, vous initier et passer une après-midi d'aventures passionantes...

MAGIC

Préparez vos decks ! Journées spéciales Magic : dimanches 9 & 23 octobre, 6 & 20 novembre.
Tous les samedis soir de 19 à 24 h (octobre & novembre)

CHIMERES

Samedi 15 octobre, venez rencontrer **J-L Bizien** *qui dédicacera et présentera son jeu, Chimères !*

FIGURINES

Tous le mois de novembre, grand concours de peinture de figurines !

GRANDEUR NATURE VAMPIRE

Sur les règles de Masquerade, transformez-vous en Vampire toute la nuit du samedi 19 novembre.
Retrouvez-vous au Temple transformé pour l'occasion en.....

FNAC ST CHRISTOLY

Le Temple envahit le centre St Christoly du 7 au 19 novembre.
6 espace jeux devant la fnac. Venez nous rejoindre et jouer !

Le Temple du Jeu - Tel 56 44 61 22
62 rue du Pas St Georges 33000 BORDEAUX
(entre crs Alsace-lorraine et place camille julian)

Pour AD&D, en v.o.

COUNCIL OF WYRMS

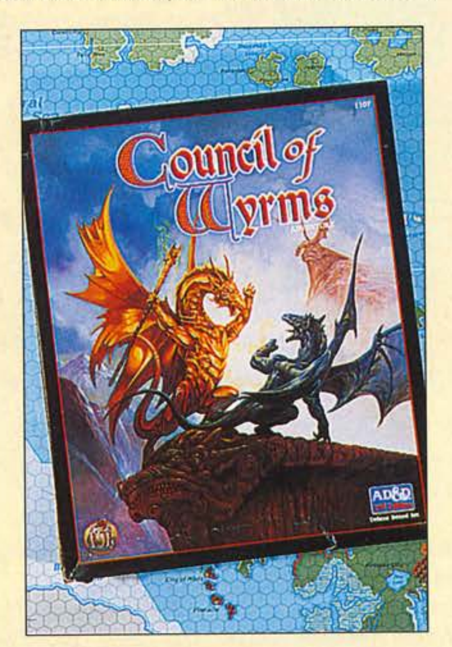
Dragons et donjons

La mode semble aux jeux où l'on joue, d'une manière ou d'une autre, des dragons. Il était donc logique que le grand ancêtre des jeux de rôle, et dans lequel on explorait jusqu'à présent force « dungeons », nous fasse un jour incarner des dragons. *Council of Wyrms* est un supplément, en boîte, aux règles d'*Advanced Dungeons & Dragons*, qui sont indispensables pour en tirer parti. On y trouve trois livrets (règles, description du cadre de jeu, aventures), des posters (carte du pays, représentation des dragons, tableau des clans) et quelques feuilles récapitulatives.

Le cadre de jeu est sympathique : un archipel géré par un conseil des quinze races de dragons, qui évitent de se faire la guerre, tout en gérant leurs influences territoriales par des duels rituels. Vous-mêmes incarnerez des dragons métalliques (gold, silver, copper, brass, bronze) ou de gemmes (amethyst, sapphire, emerald, topaz ou crystal), laissant les dragons chromatiques (red, green, blue, black, White) être des DNJ (dragons-non-joueurs). En clair, vous devrez être bons ou neutres, mais pas mauvais. En fonction de votre âge, de vos pouvoirs et de votre taille (pas facile d'entrer dans des couloirs standard quand on fait 16 mètres de long), les aventures oscilleront entre la politique et les combats titanesques... Heureusement, les dragons ont souvent avec eux un « kindred », un humanoïde libre de ses actes, mais lié télépathiquement à eux. En bref, un supplément sympathique, offrant une bonne récréation pour quelques aventures. Le plus gros regret (et il est de taille) concerne la pauvreté des illustrations intérieures (voire leur indigence), quand on connaît la qualité que peut atteindre TSR en ce domaine.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle AD&D, édité en américain par TSR. Prix indicatif : 200 F.



Jeu de cartes en v.o.

JYHAD

Tu me fends le cœur !



Jyhad est un nouveau jeu de Richard Garfield, le créateur de *Magic : The Gathering*™, qui s'inscrit dans l'univers du jeu de rôle *Vampire : The Masquerade*. La présentation des deux jeux est la même : on achète des paquets de cartes pour se constituer des jeux de duel, que l'on peut compléter avec des recharges (*boosters*). Il existe plus de 400 cartes différentes, de rareté variée. Mais là s'arrêtent les ressemblances. *Magic* est un jeu rapide, conçu pour des parties à deux, alors que *Jyhad* est un jeu d'une longueur plus traditionnelle (trois à quatre heures) et prévu pour faire jouer de 3 à 6 joueurs (même si le jeu à 2 est tout à fait possible et fonctionne correctement).

Chaque joueur incarne un Methuselah, un très vieux vampire qui essaye d'élargir son influence sur le monde en contrôlant de jeunes vampires. En termes de jeu, cela veut dire que vous disposez d'un capital de points de sang, que vous répartirez en cours de jeu sur des vampires plus jeunes. Ce sont ces vampires (représentés sous forme de cartes) qui eux-mêmes vont agir (médire sur les autres, chercher du matériel, recruter des alliés...) en utilisant bien sûr d'autres cartes.

L'univers de *Vampire* est bien respecté, on retrouve les clans principaux, les pouvoirs vampiriques... L'équilibre du jeu est lui-même soigneusement étudié. Il y a possibilité de jouer « baston » en essayant d'avoir des vampires forts ou nombreux, ou de jouer « politique » grâce aux cartes appropriées. Le principal problème se posant au joueur étant la gestion de son « sang ». En effet, plus on s'implique dans le conflit (et c'est obligatoire pour gagner), plus on diminue sa réserve et plus on devient fragile. Quand on sait que chaque joueur a une proie et un prédateur désignés, le jeu ressemble finalement à une sorte de killer diplomatique aux saveurs d'*Illuminati*.

Cette réussite est à tempérer par de légers défauts. Le principal étant la rédaction des règles qui, si elles se révèlent simples à l'usage, ont l'air très compliquées, et sont mal expliquées (un « errata » est d'ailleurs paru au États-Unis). Enfin, pour commencer à jouer, il faudra un paquet de base plus un ou deux boosters par joueur, ce qui commence à faire un certain investissement à plus de trois joueurs.

Pierre Rosenthal

Jeu de cartes édité en américain par Wizards of the Coast. Prix indicatif : paquet de base : 70 F, booster : 22 F.

Jeu de plateau en v.f.

BLOOD BOWL

Un peu de poésie dans un monde de brutes

Avec une troisième édition entièrement revue et corrigée sous la bannière de Games Workshop, *Blood Bowl* le jeu du football fantastique s'offre un lifting de première classe.

Blood Bowl, c'est toute la finesse du football américain liée à la grâce des jeux de la gamme *Warhammer* : deux équipes de tarés qui s'affrontent sur un terrain où tous les coups sont permis ou presque. Il faut l'avouer, quand on cherche un jeu de plateau pour deux et que l'on est allergique aux cartes de *Magic*, Games Workshop reste la meilleure solution. Dans le genre, le jeu de Jervis Johnson a déjà fait ses preuves avec ses deux éditions précédentes adaptées avec succès par Jeux Descartes, alors pourquoi une troisième version du jeu ? Pour le reprendre en main dans l'écurie GW, et pour éliminer quelques petits détails qui nuisaient au bon déroulement des parties.

Exit donc, les options « stratégiques » qui tendaient à ralentir (qui a dit immobiliser ?) le jeu. Exit également les points de règle un peu flous qui transformaient immanquablement une soirée sympa ou une finale de championnat en pugilat style *Blood Bowl* grandeur nature.

Le grand changement de cette édition est la règle des *turnovers*, qui interrompt tout net le tour d'une équipe si l'un de ses joueurs rate un jet de dé, que ce soit lors d'une action importante ou pour une simple passe ratée. C'est simple, mais il fallait y penser. L'accent est maintenant mis sur les manœuvres majeures, au détriment des petits extras qui peuvent tout faire échouer. Ajoutez à cela des parties qui se déroulent en deux mi-temps de huit tours (une partie ne dure ainsi pas plus de deux heures) et le jeu est maintenant plus rapide, plus nerveux, plus tactique. En un mot, plus tueur.

Comme d'habitude pour les jeux Games Workshop, la boîte est pleine à craquer, et contient tout ce qu'il faut pour jouer tout de suite, des figurines, le plateau, les gabarits et 49 pages de règles remarquablement traduites, bourrées d'informations et de gags, et illustrées de main de maître par Wayne England.

Que demander de plus ? Des extensions ? *Zone mortelle* arrive en octobre avec de nouvelles races et les règles des championnats, et on annonce déjà la formation d'une ligue et l'organisation de tournois dans toute la France ? Le superbowl à la mode gore en quelque sorte !

G. E. Ranne

Blood Bowl 3ᵉ édition, en français, édité par Games Workshop France. Prix conseillé : 390 F.

Chimères

Avertissement

Compte tenu des liens existant entre *Chimères* et *Hurlements*, cette épreuve du feu contient un certain nombre d'éléments qui ne sont normalement pas accessibles aux joueurs d'*Hurlements*. Afin que tout le monde y trouve son compte, il est conseillé de procéder de la manière suivante pour lire cet article :

- Si vous jouez actuellement à *Hurlements*, lisez les parties 2 et 3.
- Si vous ne jouez pas à *Hurlements* et n'avez pas l'intention d'y jouer, lisez les parties 1 et 3 (vous pouvez lire la partie 2, mais certains passages vous paraîtront peut-être assez obscurs).
- Si vous êtes actuellement veneur (meneur de jeu) à *Hurlements*, lisez les parties 1, 2 et 3.

Le nouveau jeu de rôle de Valérie et Jean-Luc Bizien suscite bien des interrogations. *Chimères*, c'est quoi ? Et par rapport à *Hurlements*, est-ce : un jeu différent ?, un jeu compatible ?, la version « avancée » ? Peut-on jouer à *Chimères* après avoir connu *Hurlements* ? Frédéric Ménage, qui a fait pour nous le voyage de *Hurlements* à *Chimères*, répond à toutes ces questions. Attention, lisez bien l'avertissement !



1 Présentation du jeu pour ceux qui ne connaissent pas Hurlements

Perdus aux fins fonds de l'univers, dans un lointain futur, des êtres immortels flottent dans l'espace. Si nous avions la possibilité de les contempler aujourd'hui, nous n'aurions aucune peine à leur donner un nom. Leur imposante mâchoire, leurs ailes immenses nous permettraient de reconnaître en eux les dragons qui hantent les légendes de tous les peuples de la Terre. Mais à l'époque qui nous intéresse, personne ne peut plus les nommer, car la Terre n'est plus. Elle a été détruite et, avec elle, tous ses souvenirs se sont perdus dans le néant. Les contes et les légendes ont rejoint dans l'oubli l'Histoire des hommes et des civilisations. Tout espoir n'est pourtant pas perdu, car les dragons sont en train de s'éveiller. Déjà, le plus ancien d'entre eux les a rassemblés et leur parle de ce lointain passé où le monde qu'ils avaient choisi comme terre d'accueil existait encore. Il les exhorte à utiliser leurs pouvoirs, à rêver tout éveillés, et à transformer leurs rêves en réalité. Il les invite à plonger dans leurs souvenirs, et si ces souvenirs n'existent plus, il leur faut en rêver d'autres, plus beaux, plus vrais. Alors les dragons prennent leur envol et se rassemblent en une multitude de petites formations de quelques individus chacune. Au sein de chaque groupe, un dragon choisit d'être conteur et d'emmener ses compagnons, les questeurs, sur les chemins du rêve et de la vie retrouvée. Les dragons vont à nouveau endosser la forme qu'ils avaient choisie pour parcourir le monde : celle des membres d'une bien étrange caravane.



Cette caravane a sillonné les routes du royaume de France jusqu'à la fin du XIXᵉ siècle. Elle rassemblait des baladins et des saltimbanques très talentueux, mais leur habileté dans leur art était la moindre de leurs particularités. En effet, ces baladins étaient en réalité des lycanthropes. Chacun d'entre eux pouvait en un clin d'œil quitter sa forme humaine pour endosser celle d'un animal.

Chimères, le nouveau jeu de Valérie et Jean-Luc Bizien, vous propose de jouer le rôle d'un de ces dragons et de vivre de palpitantes aventures ayant pour cadre non seulement la France historique (de l'an mil à l'aube du XXᵉ siècle), mais aussi la France mythique, terre de légendes et de mystères. Selon votre choix, vous pouvez être conteur (meneur de jeu) et vous abriter sous le masque impénétrable du veneur, le mystérieux guide de la Caravane, ou bien être questeur (joueur). Chaque membre de la Caravane a accompli au cours des siècles une longue quête, jalonnée par l'acquisition de pouvoirs plus étranges les uns que les autres. Cette quête n'a qu'un unique but : amener le questeur à prendre progressivement conscience de sa nature de dragon, et lui donner toutes les armes pour maîtriser le rêve. Ainsi, au fil du temps, le questeur parcourt les royaumes initiatiques de la Caravane :

— le royaume de l'Errance, où il prend conscience de la quête et en apprend les règles ;
— le royaume de la Lune, où il découvre que la mort n'est qu'un éternel recommencement et que les lycanthropes ne sont pas limités à une seule forme animale ;
— le royaume des Éléments, où il développe son rapport à l'animal par le biais de pouvoirs dont il ne soupçonnait même pas l'existence lors de son arrivée dans la Caravane ;
— le royaume de l'Ombre et de la Lumière, où il doit, tout en développant de nouveaux pouvoirs surhumains, affronter puis maîtriser les deux aspects les plus antagonistes de son être. Il peut alors prétendre au titre d'Initié et accéder au dernier royaume ;
— le royaume du Rêve, où, sous les traits de la chimère, il apprend à influencer les rêves, les siens comme ceux d'autrui.

A l'issue de ce parcours, le questeur découvre enfin qu'il est un dragon et apprend à utiliser certaines armes, qu'il a acquises tout au long de sa quête. Ces armes lui permettent de rêver éveillé et de transformer ce rêve en réalité. Ces armes sont les lames du tarot de



l'Initié, plus connu parmi les Errants (les humains qui ne font pas partie de la caravane) sous le nom de tarot de Marseille. Les vingt-deux arcanes majeurs du tarot ont été créés par les dragons pour leur permettre de manipuler le rêve. Chaque dragon, et donc chaque joueur, dispose d'un exemplaire du tarot de l'Initié. Plus il progresse dans sa quête, plus il peut maîtriser un nombre important de lames et les utiliser pour influencer le cours du rêve. En termes de jeu, une règle (certes optionnelle, mais à mon avis indispensable pour profiter pleinement du jeu) permet aux joueurs d'utiliser ces cartes afin d'ajouter, « en direct », leur propre contribution à l'histoire que le meneur de jeu leur propose.



2 Présentation du jeu pour les joueurs de Hurlements

Les garous sont de retour et ils ne sont pas contents ! A vrai dire, leur colère est légitime. En effet, leur nemesis, l'Ennemi éternel, a atteint son but : la destruction de la Caravane. En vérité, il semblerait même que le monde ait été détruit.
Tout aurait donc été accompli en pure perte ? Pas tout à fait. En effet, les questeurs n'ont pas disparu, ils sont tous bien vivants, voire immortels, et n'ont qu'une hâte : recommencer la quête et cette fois-ci, l'Ennemi éternel peut numéroter ses abattis !

Chimères, le nouveau jeu de Valérie et Jean-Luc Bizien, vous propose donc de reprendre du service et de retourner au sein de cette bonne vieille Caravane. Mais cette fois-ci, les conditions ont quelque peu changé… Tout d'abord, les questeurs savent tout sur la Caravane et ses secrets, puisqu'ils sont censés accomplir la quête pour la seconde fois. En outre, ils ont la possibilité d'acquérir de nouveaux pouvoirs, plus puissants et plus nombreux qu'auparavant. Ils peuvent même intervenir directement sur le cours du conte en utilisant des armes très puissantes : les lames du tarot de l'Initié. En effet, les tarots ont une grande importance dans *Chimères*. L'une de leurs utilisations possibles (certes optionnelle, mais à mon avis indispensable pour profiter pleinement du jeu) permet aux joueurs d'employer ces tarots afin d'ajouter, « en direct », leur propre contribution à l'histoire que le meneur de jeu leur propose. Ces nouvelles armes peuvent sembler impressionnantes, mais elles ne seront pas de trop pour refaire le monde, ou plutôt pour refaire UN monde, un monde dans lequel l'Ennemi éternel n'aura pas sa place.
Vous l'aurez compris, *Chimères* est la suite d'*Hurlements*. Mais il s'agit également d'un autre jeu, plus complet, plus vaste. Outre les quelques aspects cités précédemment, *Chimères* présente des évolutions notables par rapport à son aïeul. On peut évoquer par exemple :
— l'existence d'un (vrai) système de jeu et d'une feuille de personnage ;
— une ouverture sur les contes et les légendes sans négliger pour autant l'aspect historique ; ne vous étonnez donc pas si vous croisez lutins, fées et autres fariboles au milieu de la guerre de Cent Ans ;
— trois nouveaux animaux : le corbeau, le renard et le sanglier ;
— la possibilité de jouer à toutes les époques et dans n'importe quel ordre ;
— la possibilité pour les joueurs de lire l'ensemble des règles du jeu (c'est même fortement conseillé).
Bien entendu, une question se pose à tous les joueurs d'*Hurlements* : faut-il arrêter la campagne d'*Hurlements* pour passer à *Chimères* ? A mon avis, la réponse est oui. Certes, vous y perdrez le plaisir de la découverte progressive des secrets de la Caravane, mais cette révélation peut prendre la forme d'un scénario spécialement concocté par votre veneur pour l'occasion, ce qui rendra cette révélation passionnante. Vous pouvez également jouer le scénario du Hurlelune n° 7, spécialement conçu pour assurer la transition entre *Hurlements* et *Chimères*. Les avantages du passage à *Chimères* sont nombreux. Tout d'abord *Chimères* ne retire rien à l'ambiance d'*Hurlements*, mais au contraire il y ajoute une flopée de nouveaux éléments. Par ailleurs, tous les scénarios d'*Hurlements* peuvent être joués avec *Chimères* alors que l'inverse est moins évident. Enfin, et c'est à mon avis l'argument le plus important, *Chimères* vous donne directement accès à toutes les époques de l'Histoire de France. Imaginez un peu la Caravane pendant la Révolution française ou les guerres de religion… on en salive d'avance ! La vie de la Caravane à chacune de ces époques est décrite dans *Chimères*, avec un scénario pour chaque tranche de deux siècles environ (cinq scénarios en tout).



3 Le contenu du jeu

Pour rédiger cette épreuve du feu, je n'ai pu disposer que d'une version non aboutie du jeu. Il m'est donc impossible de vous parler d'un certain nombre d'aspects, tels que la maquette, la feuille de personnage, les illustrations intérieures et la finition (correction des coquilles, des fautes, rédaction définitive des scénarios, etc.).

Premier contact

La première impression ressentie en feuilletant l'imposant recueil des règles de *Chimères* est une sensation de vertige devant la richesse et le foisonnement du décor. Fidèles aux principes qu'ils avaient retenus pour *Hurlements*, les auteurs ont encore une fois privilégié l'ambiance. Cependant, la poésie laconique des textes d'*Hurlements* a cédé la place à une abondance de nouvelles et de scénarios. On ne compte pas moins de cinq de ces derniers, uniformément répartis sur la trame des siècles. Comme autant de petites touches impressionnistes, ces nombreux contes entraînent le lecteur au cœur de la Caravane, et lui font toucher du doigt la nature véritable des dragons et le malheur qui les frappe. Ce salutaire baptême par immersion lui permet de ressentir les choses avant de tenter de les comprendre ; le plaisir de la lecture n'en est que plus profond. Signalons au passage que le style d'écriture de Valérie et Jean-Luc Bizien est encore plus riche et plus agréable que dans *Hurlements*, ce qui ne gâte rien.

Le système de jeu

En accord avec le rôle primordial accordé à l'ambiance dans *Chimères*, le système de jeu a été conçu de manière à privilégier la fluidité du récit face à la précision de la simulation. Il repose sur le jet d'un nombre variable de dés à six faces pour la résolution d'une action. Chaque résultat supérieur ou égal à trois compte pour une réussite. Si le nombre de réussites obtenu est supérieur à la difficulté de l'action, celle-ci se déroule conformément aux souhaits du joueur. ▷

FICHE TECHNIQUE

Jeu de rôle de création française
Éditeur : MultiSim
Auteurs : Valérie et Jean-Luc Bizien
Présentation : L'exemplaire utilisé pour la rédaction de cet article est une version de travail, donc pas un produit fini (voir les réserves dans le texte). Toutefois, on peut espérer qu'il soit de la qualité habituelle à MultiSim...
Prix : 240 F.



Partant de ce principe de base relativement simple, l'équipe de Multisim a développé un système de jeu complet et très cohérent. On peut peut-être regretter ici et là un certain manque de clarté dans les explications, mais les nombreux exemples fournis permettent grosso modo de s'y retrouver. Un meneur de jeu débutant risque tout de même d'éprouver quelques difficultés.

Les tarots

La principale innovation ludique de *Chimères* a trait à l'usage des tarots. Le principe de l'utilisation des tarots en parallèle avec des jeux de rôle ne date pas d'aujourd'hui (on se souvient par exemple du système de création de personnage de *Maléfices*), mais *Chimères* apporte une dimension nouvelle en mêlant les tarots à toutes les phases du jeu, de la création de personnage à la séance de jeu proprement dite.

La création d'un personnage de *Chimères* est une aventure passionnante qui vous prendra au minimum une soirée entière si vous vous prenez au jeu. Le principe en est le suivant :

Pour chaque tranche de dix ans, entre l'an mil et la fin du XIX[e] siècle, le joueur est invité à tirer une carte d'un jeu de tarot. Chaque carte, une fois interprétée par le veneur et éventuellement par le joueur lui-même, apporte de précieux renseignements sur le personnage (acquisition de compétences, de talents ou de dons magiques), mais aussi et surtout sur sa chronique (c'est-à-dire le récit de ce qu'il a vécu au sein de la Caravane). Ainsi, lorsque plus tard le joueur sera amené à jouer un scénario à une date donnée, il saura exactement à quel stade de sa quête il se trouvait à l'époque. Il pourra même, s'il le souhaite, incorporer les éléments de son histoire personnelle au scénario que lui propose le meneur de jeu. C'est en effet la fascinante possibilité offerte dans le chapitre intitulé « Le jeu de l'Initié ». Grâce aux tarots, les joueurs peuvent intervenir directement sur le conte en y incorporant leurs propres créations, et ce sans passer par le biais de leur personnage. Je ne peux pas détailler ici toutes les possibilités offertes par les tarots dans *Chimères*, mais elles permettent d'intéressantes variations par rapport à notre façon coutumière de jouer.

N'ayant pas l'habitude de faire les choses à moitié, l'équipe de Multisim a créé un jeu de tarot dédié à *Chimères*. Il comprend les arcanes majeurs du tarot de Marseille revus et corrigés à la « sauce » *Chimères*, ainsi que des cartes représentant les quinze formes animales. Ainsi, lorsque son personnage se transforme, le joueur peut poser le carte de l'animal *ad hoc* dans une case réservée à cet usage sur la feuille de personnage, et disposer immédiatement des nouvelles caractéristiques de son questeur. Il est parfaitement possible de jouer sans avoir son exemplaire du tarot, mais c'est beaucoup plus agréable avec... Le jeu de tarot sera offert avec les mille premiers exemplaires du jeu, il sera également vendu séparément, ce qui permettra aux joueurs de posséder les cartes sans devoir obligatoirement acheter le jeu. Signalons au passage que les cartes sont magnifiques.

Le cadre historique

Le cadre historique est un peu le parent pauvre de *Chimères*. Il est tout juste suggéré au fil de la description des royaumes, au profit de l'évocation de la Caravane elle-même et de sa relation avec les populations locales. Il est vrai qu'entreprendre le récit de dix siècles d'Histoire de la France nécessiterait plus qu'un simple jeu de rôle, aussi épais soit-il. Gageons que les suppléments à venir sauront apporter tous les renseignements nécessaires. En attendant, en ce qui concerne le Moyen Âge, joueurs et veneurs peuvent toujours se reporter aux anciens numéros de *Hurlelune*. Pour les autres périodes, il vous faudra ressortir vos livres d'Histoire.

A qui s'adresse ce jeu ?

Avant tout, il est extrêmement important de signaler que *Chimères* est un jeu complet. Les auteurs ont voulu que le jeu, bien qu'il fasse suite à *Hurlements*, en soit tout à fait indépendant et puisse être joué par des personnes qui n'ont jamais entendu parler de son honorable prédécesseur. Le moins que l'on puisse dire est qu'ils y sont parvenus. L'avalanche de nouvelles et de contes suffit amplement à informer le lecteur sur ce qu'est la vie dans la Caravane. Les vieux routards d'*Hurlements* retrouveront d'ailleurs dans ces nombreux textes des situations qui sentent le « vécu » (ou tout au moins le « joué »). En revanche, la relative complexité du jeu, en particulier la création de personnage, le rendent d'un abord difficile pour des joueurs et des meneurs de jeu débutants.

L'avis du critique...

Tout comme *Hurlements* à son époque, *Chimères* constitue à mon sens une étape importante dans l'évolution du jeu de rôle de création française. Les concepts nouveaux qui y sont développés en font un terrain d'expérimentation idéal pour ceux qui cherchent sans cesse à explorer de nouvelles pistes ludiques. Fertile, foisonnant et infiniment riche en possibilités, *Chimères* sera un jeu de passionnés. Sa relative difficulté d'accès demande certes quelques efforts aux joueurs et aux veneurs pour pouvoir en maîtriser tous les rouages, mais je suis persuadé que la récompense sera à la hauteur de l'effort consenti. Alors, n'hésitez pas à vous plonger dans l'univers onirico-historique des baladins de la Caravane, vous ne risquez pas de le regretter !

Frédéric Ménage

A qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez les jeux d'ambiance



Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.



Si le background compte plus que les règles.



L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

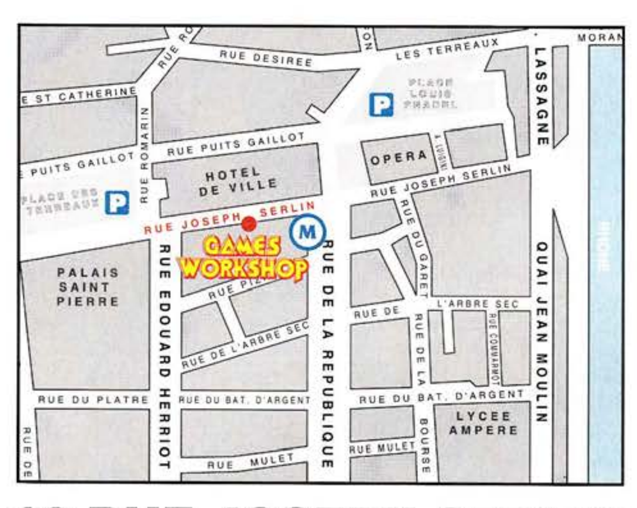
La richesse du thème et du décor, les concepts novateurs.

On regrette

Quelques imprécisions dans l'énoncé du système de jeu.

GRANDE JOURNEE GAMES WORKSHOP LYON

GAMES WORKSHOP®
LYON





10 RUE JOSEPH SERLIN
69001 LYON

Métro : Hôtel de Ville
Bus : Arrêt Hôtel de Ville

Horaires : de 10h30 à 19 heures, du Mardi au Samedi

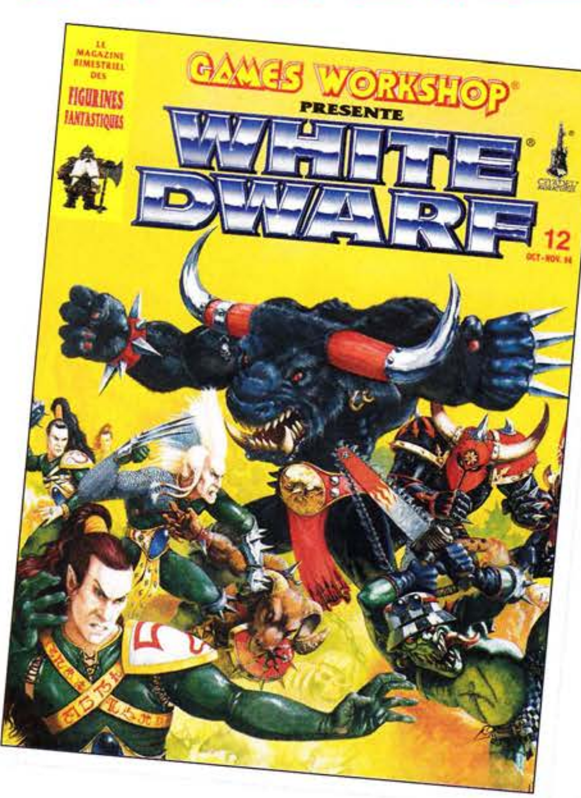
SAMEDI 8 OCTOBRE
de 11 h. à 19 h.

DECOUPEZ VOS BONS DE REDUCTION DANS LE NUMERO 12 DU MAGAZINE WHITE DWARF POUR BENEFICIER DES REMISES INDIQUEES SUR L'ENSEMBLE DE NOS PRODUITS...

Offres valables toute la journée dans la limite des stocks disponibles. Ne s'appliquent pas à la vente par correspondance.

ET

...DURANT TOUTE LA JOURNEE, ACHETEZ TROIS BLISTERS DE FIGURINES CITADEL OU MARAUDER, ET EMPORTEZ LE MOINS CHER DES TROIS *GRATUITEMENT !*



Ces deux offres ne sont pas cumulables et ne s'appliquent qu'aux produits Games Workshop, Citadel et Marauder.

GRANDE JOURNEE GAMES WORKSHOP LYON

GRANDE JOURNEE GAMES WORKSHOP LYON

GRANDE JOURNEE GAMES WORKSHOP LYON

Mutant

Après le jeu de plateau, *Blood Berets*, Descartes Éditeur nous propose le jeu de rôle, dans le même univers de science-fiction, renommé pour l'occasion « techno-fantastique ». Mais ne vous laissez pas avoir par les charmants guerriers en armure d'assaut de l'illustration de couverture. L'intérieur est tout autre...



Illustration extraite du jeu

L'histoire jusqu'à présent

Le monde de *Mutant Chronicles* n'est pas tout rose. Entre les corporations qui se font une guerre sans merci, les planètes surpeuplées et polluées, et les créatures maléfiques des Légions obscures, les personnages incarnés par les joueurs seront certainement des individus hors du commun et courageux. De la graine de héros quoi !

Tout a commencé lorsque les principales corporations terrestres tentèrent d'échapper à l'enfer qu'était devenue la Terre ; la surpopulation, le chômage et la pollution ayant définitivement détruit le charme vieillot de notre bonne vieille planète plus tout à fait bleue. Capitol s'appropria Mars et la Lune ; Bauhaus, Vénus ; Mishima, Mercure ; et Imperial, les champs d'astéroïdes. Tout semblait annoncer une nouvelle période de commerce et de prospérité. La Confrérie nouvellement créée suscita une foi nouvelle chez tous ces exilés qui sans cela auraient peut-être pété les plombs, tant ils se sentaient loin de leur monde d'origine.

Bien entendu, les humains commencèrent à polluer et à salir leurs nouveaux mondes d'accueil et les corporations se firent la guerre, pour une mine, pour un convoi spatial, en somme, pour un rien. Le cardinal Néron permit ensuite à Imperial de mettre les pieds sur la dixième planète, inconnue jusqu'alors. C'est de cette planète que vint l'Obscurité et ses armées impies. Elles déferlèrent sur tous les mondes connus et seuls les miracles de la Confrérie permirent d'endiguer le chaos.

C'est d'ailleurs presque au même moment qu'une nouvelle corporation, Cybertronic, montra le bout de son nez. En une nuit, elle prit autant d'importance que les quatre autres, et ce sans que personne ne comprenne réellement comment elle y était parvenue.

Sous l'égide de la Confrérie, les corporations créèrent le Cartel, une organisation censée lutter contre les hordes de la Symétrie obscure. Il n'en résulta que la formation des Commandos de la mort, les meilleurs soldats de l'univers.

Les forces Obscures sont désormais tenues à l'écart de la plupart des planètes habitées. Les personnages devraient donc pouvoir vivre tranquillement une vie de bon fonctionnaire corporatiste.

Mais j'ai le curieux pressentiment que tout ne va pas se dérouler de cette façon...

Les personnages

Dans *Mutant Chronicles*, vous ne jouez pas de sympathiques soldats en armure de combat, armés jusqu'aux dents et au quotient intellectuel fort bas, malgré ce que le look général du jeu pourrait laisser croire. Non, au contraire, les personnages sont plutôt du genre débrouillards, malins, prêts à tout pour de l'argent, et sans aucun doute fouille-merde. C'est d'ailleurs bien en mettant le nez là où ils ne devraient pas que commencent la plupart des scénarios. Personne ne vous avait dit que la curiosité était un vilain défaut ?

La création du personnage est relativement aisée, jets de dés alternant avec décisions importantes. Tout cela me rappelle aussi bien *Traveller* que *Cyberpunk*. Mais c'est toujours dans les vieux pots que l'on fait les meilleures sauces.

Au départ, on détermine semi-aléatoirement les caractéristiques de base (Force, Vitalité, Coordination, Intelligence, Volonté et Personnalité) de votre alter ego. On découvre ensuite les événements importants de sa jeunesse (tirés au sort), pour ensuite suivre année après année sa carrière de jeune premier. Ce sont les divers métiers qu'il a pratiqués qui détermineront ses compétences. En général, plus votre personnage sera âgé, plus ses compétences seront élevées et/ou nombreuses. Cependant, il faut savoir que les problèmes de santé dus à l'âge font leur apparition dès vingt-sept ans (ça ne nous rajeunit pas tout cela !) et que l'espérance de vie dans le monde de *Mutant Chronicles* ne dépasse pas quarante ans. Je vous avais prévenu, nous vivons dans un monde cruel !

Les métiers disponibles sont nombreux et offrent chacun avantages et désavantages. On peut citer l'armée (pas les combattants glorieux de la lutte contre les Légions obscures, seulement les ringards qui s'occupent de l'arrière-garde), les journalistes, les scientifiques, les détectives, les agents de sécurité, les juristes, les employés divers, les criminels de pacotille, les ouvriers et les étudiants. Tout cela ne risque pas de créer des rambos ou des terminators en chaîne.

En général, votre personnage se retrouve au chômage bien avant vingt-sept ans et c'est certainement aux alentours de vingt-cinq qu'il décidera de chercher l'aventure. Il ne reste plus alors qu'à déterminer l'argent qu'il est parvenu à économiser avant d'être licencié. C'est avec ce petit pécule qu'il pourra s'équiper (véhicule, équipement du parfait petit détective, gadgets, armement...) afin de parer à toutes éventualités.

Pour les petits malins qui veulent toujours « plus » que les autres, citons tout de même un paragraphe (bien caché au milieu du background) qui leur permet de créer des personnages issus de la Confrérie. Encore plus grosbill, la carrière « Commando de la mort » est aussi proposée (dans un autre endroit du background). C'est tellement en désaccord avec tout l'esprit du jeu que je n'ose même pas vous donner le numéro des pages. Je conseille à tout meneur de jeu ayant encore un peu de santé mentale de refuser tout simplement ces deux carrières. A moins, bien sûr, que *tous* les personnages créés soient issus de ce milieu. Mais ceci est une autre histoire...

Système de jeu

En ce qui concerne l'utilisation des compétences, *Mutant Chronicles* fait dans la simplicité. En effet, pour réussir une action il suffit de lancer 1d20 et d'obtenir un jet inférieur ou égal à sa compétence. De plus, sur un 1, l'action est une réussite critique, sur un 20, c'est un échec total. On ajoute à l'ensemble une table de modificateurs généraux (écrite de façon assez humoristique) et une autre qui permet d'utiliser les caractéristiques de base du personnage. Tout



Chronicles

cela tient en trois pages, dont les règles concernant l'expérience. C'est dire si les règles sont courtes…
Le chapitre suivant concerne le combat. Là aussi la simplicité est de mise, même si l'ensemble occupe tout de même près de huit pages. Mais avec cela on peut résoudre toutes sortes d'événements spéciaux, et le meneur de jeu sera à même de répondre à quasiment toutes les questions que peuvent lui poser ses joueurs (c'est-à-dire, la plupart du temps, savoir qui peut tirer sur quoi, et combien peut encaisser un objet ou un être vivant avant d'être hors service). Tout cela a le mérite d'être clair et ne peut que donner des combats hauts en couleur. Il reste cependant deux points à préciser.
Tout d'abord, les personnages de *Mutant Chronicles* peuvent esquiver les balles. Comme dans de nombreux jeux héroïques d'ailleurs. Les auteurs avouent sans remords qu'il est normalement idiot de vouloir esquiver une balle qui fonce sur vous à plus de 1000 m par seconde, mais dans leur monde, c'est possible. Ils disent aussi que les personnages ont l'étoffe des héros et que ce petit avantage (petit ?) leur permet de sortir un peu de la masse. Espérons que cela suffise à les maintenir assez longtemps en vie pour qu'ils deviennent de vrais héros.
Le second point, c'est que le jeu propose (avec insistance) de résoudre les combats avec des figurines et des cartes quadrillées. Franchement, à mon avis (et je le partage), un bon petit combat d'ambiance ne peut pas être résolu avec des petits bouts de plomb sur un mauvais velleda antédiluvien. Les figurines sont utilisées avec intérêt dans les jeux de plateau (*Blood Berets* par exemple), mais qu'on arrête de nous faire croire que les combats dans un jeu de rôle ne passent que par ce genre d'accessoires. Un combat avec armes à feu est une situation bien trop chaotique pour être résumé à un simple jeu de pousse-pion. Voilà. Fin du coup de gueule. Ajoutons que ce n'est pas valable que pour *Mutant Chronicles*, et qu'il est tout à fait possible de passer outre.
Pour tester un peu le réalisme du système de combat, je vous propose le test de « Une bonne balle dans la tête » (© Croc) pour voir si le jeu est plutôt gentil, ou plutôt méchant avec nos chers personnages (joueurs ou non). Un personnage avec des caractéristiques moyennes a 3 points de vie dans la tête. Il prend une balle à cet endroit. La munition vient d'un MK. XIV Aggressor (arme de poing basique de la firme Imperial) et cause 1d6 points de dommages.
Notons qu'en général la localisation est aléatoire et que la tête a environ 5 % de chance d'être touchée (ce pourcentage monte à 30 % en cas de tir préparé). Les règles donnent donc les résultats suivants :

Points de dommages	Résultat
1	Rien de grave
2	Blessure grave : nombreux malus
3-5	Personnage dans le coma
6	Personnage mort sur le coup

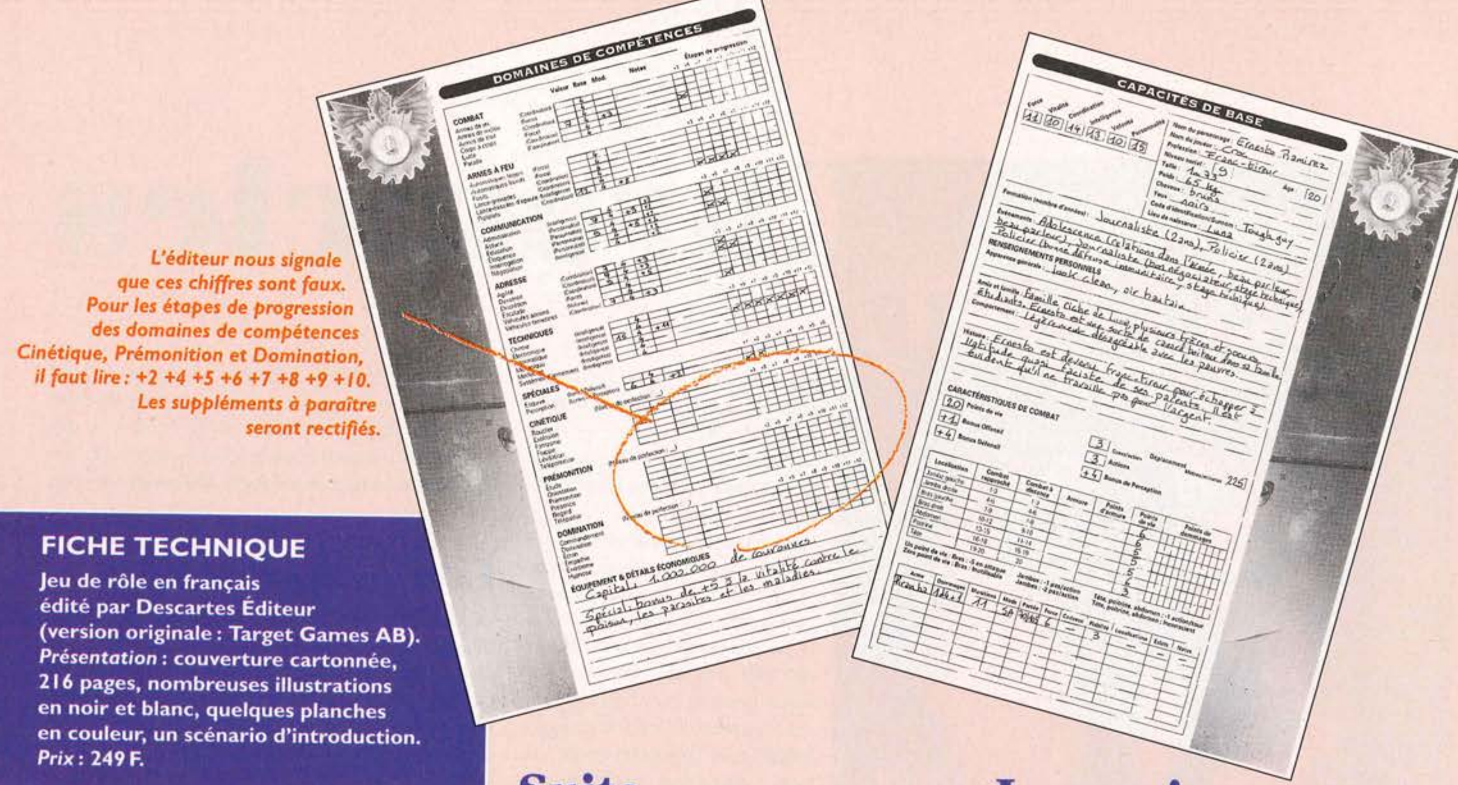
Ma foi, cela me semble tout de même assez violent, et nombre d'armes causent plus de 1d6 points de dommages. Cela peut sembler très technique, mais ce petit exemple permet de comprendre que *Mutant Chronicles* n'est pas un jeu où l'on résout le premier conflit venu par un combat.
Quelques règles supplémentaires, enfouies dans le background (c'est une bonne chose), présentent les pouvoirs psychiques utilisés aussi bien par les mystiques de la Confrérie (le Bien) que par certaines créatures du Côté obscur (le Mal). Sachez simplement qu'ici aussi la simplicité est de rigueur et que, ô joie, la plupart des pouvoirs sont totalement paramétrables par l'utilisateur. De quoi réjouir tous ceux qui adorent les pouvoirs psychiques en tous genres.
Alors que pour l'instant le système de jeu était simple, voire simpliste, le système de « magie » est un exemple du genre. Quatre pages pour l'expliquer, c'est une performance !

Transition

Le système de jeu est séparé de la description des corporations (qui noircissent la majorité des pages du jeu) par quelques listes d'armes, d'armures, d'accessoires et d'une description rapide de la base de départ des personnages : La lune, appelée ici Luna. On y visite les principaux quartiers, on y suit un petit cours sur l'architecture, et on nous parle pêle-mêle de la nourriture, des loisirs, de la Confrérie, des médias, des transports, de la police et même de l'art de s'habiller. Le tout en dix pages. Difficile de faire plus court.

Les corporations

La première corporation décrite est Capitol. Elle est relativement conventionnelle et c'est tant mieux, puisque c'est sous sa coupe que vont débuter les personnages (rappelons que Capitol contrôle aussi bien Luna que Mars). Les membres de Capitol recherchent le profit à tout prix et sont donc enclins à discuter de toute proposition qui pourrait leur rapporter ne serait-ce qu'un peu d'argent. Ils possèdent une armée très bien entraînée dont la devise est « Dissuasion et Représailles » (tout un programme). Leur principale force de frappe est leur armée de l'air de haute technologie.
La deuxième corporation est Bauhaus, installée sur Vénus. Elle est dirigée par quatre familles nobles. Commercialement, Bauhaus se charge de produire des marchandises de très bonne qualité, quel que soit le coût de telles marchandises. Ses forces armées sont relativement puissantes, et ses troupes d'élite sont très réputées. On peut citer entre autres les Bauhaus Blitze, les Étoiles mourantes et bien entendu les Rangers vénusiens, les plus célèbres d'entre tous.
Mishima trône sur Mercure. Sa société, très japonaise dans le look si ce n'est dans l'esprit, est dirigée par un suzerain omnipotent. Mishima produit en grande quantité de l'équipement technologique, souvent de piètre qualité. La comparaison avec le Japon terrestre est tellement flagrante qu'on suppose que les auteurs du jeu ont dû avoir quelques problèmes avec un walkman Sony, pour tenir de tels propos au sujet de cette corporation aux yeux bridés. On trouve pêle-mêle la famille, les traditions, les samouraïs et la loyauté. C'est le chapitre qui parait le plus bâclé et le moins original. Dommage !
Imperial dirige toutes sortes de petites planètes et d'astéroïdes. Elle est en fait le rassemblement de nombreuses familles indépendantes et offrent une mosaïque culturelle très agréable à découvrir. Il faut d'ailleurs noter que certaines familles viennent de planètes déjà contrôlées par les autres corporations. Cela fait que Imperial est présente partout, un avantage important dans toute guerre (commerciale ou non). C'est la seule à avoir encore une politique de colonisation agressive.
Cybertronic est la plus étrange de toutes les corporations. Créée en une nuit, elle est issue de centaines de cadres, eux-mêmes issus des autres corporations. Que cette corporation soit simplement le rassemblement de centaines de transfuges ou, comme le laissent supposer certains travaux de la Confrérie, une couverture abritant les créatures les plus maléfiques de la Symétrie obscure, ce qui est sûr c'est que Cybertronic possède un niveau technologique bien plus élevé que toutes les autres corporations. ▷

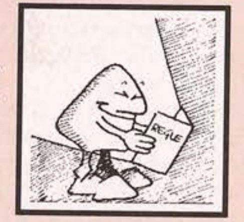


L'éditeur nous signale que ces chiffres sont faux. Pour les étapes de progression des domaines de compétences Cinétique, Prémonition et Domination, il faut lire : +2 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +10. Les suppléments à paraître seront rectifiés.

FICHE TECHNIQUE

Jeu de rôle en français édité par Descartes Éditeur (version originale : Target Games AB).
***Présentation* : couverture cartonnée, 216 pages, nombreuses illustrations en noir et blanc, quelques planches en couleur, un scénario d'introduction.**
***Prix* : 249 F.**

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous recherchez des règles claires.



Si le background compte plus que les règles



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous aimez les jeux baroques

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La simplicité du système de jeu, le système de « magie ».

On regrette

Le look du jeu qui ne correspond pas aux personnages joués, le background ayant quelquefois un air de déjà-vu.

Suite...

Les règles présentent ensuite l'organisation du Cartel et de la Confrérie. Mêler la religion et la science-fiction n'apporte pas grand-chose de nouveau par rapport aux autres jeux qui utilisent ce type de background (*Stella Inquisitorus* et, bien avant lui, *Warhammer 40,000*), mais cela ne jure pas non plus par rapport au reste du jeu. Du bon boulot, même si j'aurais aimé trouver quelques petites précisions un peu plus originales.

Et fin !

Reste pour terminer la description de la Symétrie obscure, avec tout son cortège de morts-vivants et de créatures dégoulinantes de méchanceté. L'effort a été mis sur la description d'une mythologie horrifique et réaliste. Les monstres ne sont pas balancés gratuitement au milieu du monde. Leurs sphères d'influence et leurs moyens sont logiques ; leurs pouvoirs magiques effrayants. Reste à souhaiter que les personnages n'auront pas trop à se frotter à ce genre de bestioles.

Côté hiérarchie, à la tête de la Symétrie obscure se situe Ilian, dont le but est le développement de sa race. Muahwijhe tente de semer la démence dans tout l'univers connu, c'est le maître des cauchemars. Semaï est l'espion qui infiltre les organisations humaines. Algeroth, le plus bourrin de tous, dirige les véritables armées qui fondent de temps à autre sur les havres de paix humains. Demnogonis est adepte de la maladie et du délabrement. Encore une fois, ce n'est pas très original, mais cela a le mérite de fonctionner.

On en trouve pour tous les goûts, et la seule lecture de ce chapitre permettra à tout meneur de jeu débutant de créer bon nombre de scénarios.

Un petit chapitre présente aussi les hérétiques qui choisissent de servir la Symétrie obscure. Ces êtres humains pervertis font de bons « méchants » à jeter en pâture à des joueurs débutants.

Les dons obscurs (la « magie » maléfique) est décrite d'une façon identique aux pouvoirs de la Confrérie, mais le paramétrage en moins. C'est dommage, cela aurait permis au meneur de jeu de s'amuser autant que les joueurs. Le tout reste tout de même bien fonctionnel.

La version française

La présentation du jeu est irréprochable, même si les planches en couleur auraient gagné à représenter des personnages un peu plus facilement utilisables. Les dessins sont très nombreux et souvent de très bonne facture. Le système des marges, qui a acquis ses lettres de noblesse dans *Gurps*, vient ici préciser quelques points importants. Du classique qui a fait ses preuves.

La traduction est de bonne qualité et le traducteur ne s'est pas toujours senti obligé de traduire tous les termes américains. J'aurais personnellement eu du mal à brandir un revolver Poing d'acier (Ironfist) ou une mitrailleuse Feu du dragon (Dragonfire). Le tout montre un travail soigné et une bonne connaissance du sujet.

Le rajout d'un scénario digne de ce nom est également une bonne chose. De création française, il propose une enquête significative de ce que peuvent faire les personnages dans le monde de *Mutant Chronicles*. (Bon point pour les jeux français qui proposent souvent un scénario d'introduction, ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux anglo-saxons.)

Mon seul regret concerne le changement de mise en page par rapport à la version originale ; alors que cette dernière décrivait d'abord le monde pour ensuite présenter les règles, la version française a préféré une formule plus conventionnelle (règles puis background), et c'est dommage. Pour une fois que dans un jeu anglo-saxon, le thème prévalait sur le système...

Conclusion

En fait, quand on feuillette *Mutant Chronicles*, on ne voit pas vraiment où les auteurs veulent en venir. Cela sent la récupération à plein nez : on appâte le client à grands coups de militaires en armure, pour finir par le faire jouer à une sorte de *Kult* ou *Shadowrun* dans l'espace. Le tout reste fort jouable et particulièrement facile à lire... Un bon jeu pour tous ceux qui veulent tenter l'aventure.

Notons pour finir que les extensions déjà parues en anglais traitent de la Confrérie et de Imperial. L'écran de jeu, accompagné du guide du franc-tireur viennent de sortir. Le système de combat de masse est prévu pour bientôt.

Croc


MUTANT
CHRONICLES™
AFFRONTEZ LES LÉGIONS OBSCURES !
TARGET GAMES AB © 1994. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de TARGET GAMES AB
BLOOD BERETS
MUTANT CHRONICLES
COMPATIBLE AVEC LE JEU DE RÔLE
LE JEU DE RÔLE
TECHNO-FANTASTIQUE
DESCARTES
36 15
JE SOUHAITE RECEVOIR :
❑ BLOOD BERETS ....250 F
❑ MUTANT CHRONICLES, LE JEU DE RÔLE TECHNO-FANTASTIQUE..........249 F
CI-JOINT MON RÉGLEMENT DE ....F (FRAIS DE PORT COMPRIS) À L'ORDRE DE :
JEUX DESCARTES, 1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA - 75503 PARIS CEDEX 15
NOM ....PRENOM ....
ADRESSE..............................
CODE POSTAL ....VILLE..............................
(OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT)
DESCARTES
EDITEUR

Jeu de rôle

FICHE-JEU

Ravenloft

Les vampires empirent

Il y a douze ans paraissait *Ravenloft*, une terrifiante histoire de vampire qui fut l'une des meilleures aventures écrites pour *AD&D*. Depuis, TSR exploite le filon et développe le monde de Ravenloft à travers de nombreux suppléments. La boîte de base sort aujourd'hui en français. A l'image du reste de la gamme, son contenu va de l'excellent au franchement navrant. Tour du propriétaire...

Aux sources du vil

A l'origine, Ravenloft est un scénario d'aventure conçu par Laura et Tracy Hickman, deux écrivains doués qui ont collaboré à la série *Dragonlance* (dont les romans sont très connus). Ravenloft décrit un pays ténébreux à l'ambiance gothique, semblable au film *Dracula* de Coppola. L'histoire est bâtie autour d'un conte macabre : le vampire Strahd Von Zarovitch tue son frère par jalousie, avant d'être exilé dans les brumes éternelles du monde de Ravenloft. Le style d'écriture est littéraire, incisif et angoissant : une première dans le monde d'*AD&D*. Le succès est immédiat. Les années suivantes, TSR produit de nombreux scénarios et suppléments dans la même veine, avec plus ou moins de talent. Le pays de Ravenloft s'enrichit de nouveaux monstres, de nouveaux domaines, et donne son nom à toute la gamme. Le scénario original s'intitulera désormais *Ravenloft – La demeure de Strahd*.

La famille à dents



Ravenloft – Royaume d'épouvante est la boîte de base de ce nouvel univers de jeu pour AD&D. Il est donc indispensable de posséder les *Règles avancées de Donjons & Dragons* pour pouvoir l'utiliser. La boîte contient quatre grandes cartes du pays (très belles), une vingtaine d'illustrations cartonnées (très moches) et un livret de 144 pages. Ce dernier détaille principalement les différents Domaines de Ravenloft (imaginez les Carpates, en pire, cernées par des brumes maléfiques infranchissables) et surtout ses hideux habitants : vampires, loups-garous et morts-vivants, groupés en grandes familles régnant chacune sur son propre Domaine. Les autres chapitres traitent de sujets variés : l'horreur dans la littérature et le jeu de rôle, les malédictions, les gitans, la voyance, les sinistres modifications imposées aux aventuriers de Ravenloft, une poignée de nouveaux monstres et des idées de scénario. L'agencement des chapitres est hétéroclite mais donne un bon aperçu de l'univers du jeu.



L'ennui des morts-vivants

Jouer à AD&D dans une ambiance gothique est une formidable expérience. Dans Ravenloft, tout n'est qu'ombres et brouillard : chaque nuit des gens disparaissent, des monstres rôdent sur la lande, vos propres amis deviennent bizarres et vous-même subissez d'inquiétantes transformations... De quoi ranimer les plus blasés de vos joueurs ! De fait, le livret est une véritable mine d'idées. Pourtant il comporte aussi de « fausses bonnes idées ». Vouloir faire peur à des aventuriers de AD&D habitués à casser du vampire à grands coups d'épée vorpale était une gageure. Les auteurs ont donc ajouté des tests de Peur et d'Horreur : confronté à une situation terrifiante, le personnage qui rate son jet de dé est forcé de s'enfuir à toutes jambes. Cette règle est censée reproduire dans le jeu l'effet d'une peur réelle. Le système s'inspire carrément de *L'appel de Cthulhu* (on retrouve même l'équivalent des « phobies ») mais il est loin d'avoir son efficacité. Sauf si avoir à courir à travers tout un donjon en hurlant vous parait terrifiant, bien sûr...

Autre point agaçant, TSR s'autocensure en permanence pour éviter les procès (rappelons qu'aux États-Unis plusieurs ligues fanatico-moralistes veulent la peau du jeu de rôle). Il y a quelques années, tous les démons avaient été supprimés du jeu parce qu'ils n'étaient pas « politicaly correct ». TSR les a discrètement ressortis et dispersés sous d'autres appellations (ex : « Démon gardien » est devenu « Yugoloth ») : très pratique pour s'y retrouver ! Dans le même genre, le texte est fréquemment « tempéré » par des paragraphes moralisateurs : « Le jeu AD&D est conçu pour des héros, mais malgré les meilleures intentions du maître de jeu et toutes les directives allant dans ce sens, certaines personnes insistent pour jouer le contraire ». C'est fou comme les vampires et autres monstruosités peuvent avoir l'esprit scout, dans le fond.

Enfin, le passage de la version américaine à la version française ne s'est pas fait sans douleur pour notre porte-monnaie. *Ravenloft, Realm of terror*, qui vaut 225 francs, propose 288 pages de background et divers accessoires, dont un jeu de cartes divinatoire. La v.f. laisse de côté ces accessoires et 144 pages de règles... mais coûte quand même 209 francs ! Histoire que vous puissiez m'accuser d'être un fieffé râleur, j'ajouterai que les maladresses de traduction abondent (une véritable tradition chez AD&D). Encore heureux que la loi Toubon ne s'applique pas au jeu de rôle, sinon Ravenloft s'appellerait « l'aire aux corbeaux » tout au long du texte.

Conclusion

La boîte de base n'a pas que des défauts, loin de là, mais je vous conseille d'acheter d'abord un ou deux scénarios pour vous faire une idée de l'ambiance. Il ne sera pas difficile de les adapter à votre univers habituel. En français, *La demeure de Strahd* est LE scénario à ne pas manquer. Un bestiaire *Ravenloft* (voir Tête d'affiche) et l'aventure pour débutants *Contact mortel* viennent également de sortir. En anglais vous avez l'embarras du choix. J'ai personnellement une préférence pour *The Created* (une terrifiante version de Pinocchio) et *Night of the Walking Dead* (la nuit des morts-vivants).

Ultimes conseils, oubliez les jets de Peur et cultivez plutôt votre goût du suspense, de l'hideuse « menace invisible » qui faisait tout le sel du scénario originel. Enfin, n'emprisonnez pas vos joueurs trop longtemps dans cet univers : s'ils affrontent sans cesse des morts-vivants, ils en auront rapidement assez. Ce serait la goule qui fait déborder le vase, si j'ose dire...

Patrick Bousquet

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : L'ambiance gothique, originale et dépaysante pour AD&D.

On regrette : L'autocensure du texte, la mauvaise gestion de la « peur », l'appauvrissement matériel de la version française.

FICHE TECHNIQUE

Ravenloft – Royaume d'épouvante est un supplément pour AD&D 2.
***Éditeur* : TSR.**
***Auteur* : Bruce Nesmith.**
***Présentation* : Boite cartonnée contenant 1 livret de 144 pages N&B, 4 cartes en couleur, 24 fiches illustrées en couleurs.**
Prix : environ 280 F.



Les secrets du pouvoir





"Tu lis SHADOWRUN
ou tu vas en enfer. Salutations."

FLEUVE NOIR

DUFRESNE & CORRIGAN

QUI A RÉUNI CES ARTICLES ET POURQUOI ? QUEL EST LEUR POINT COMMUN ? QUELLE EST LA RÉPONSE AUX MYSTERES QU'ILS SOULEVENT ?



MYSTERE

L'AU-DELA EST-IL VERT ?

C'est la question que l'on peut se poser après le témoignage étonnant de Philippe FERMIER, agriculteur à la retraite. Ecoutons ce que nous raconte cet homme robuste de 75 ans, originaire de l'Aveyron, qui est dépeint par ses proches comme une personne honnête et franche :

"C'était en fin d'après-midi, alors que je rentrais chez moi après être allé rendre visite à mon fils, qui travaillait dans nos champs céréaliers du Ségala. Peu après la tombée de la nuit, toujours sur le chemin retour, ma voiture a soudain eu un comportement bizarre. J'ai immédiatement pensé à une crevaison. En sortant du véhicule, j'ai constaté que c'était bien le cas, mais avant d'avoir eu le temps de changer le pneu, j'ai entendu une mélodie étrange, à quelques dizaines de mètres de là. Pourtant, je peux vous assurer qu'il n'y avait personne à des centaines de mètres à la ronde, rien que des champs. Je me suis approché et j'ai de nouveau entendu la musique : une suite de notes, très pures, et comme étouffées. Je me suis d'abord demandé si j'étais fou, puis, quand j'ai vu comme une "ouverture" se former au-dessus de moi, j'ai pensé ma dernière heure arrivée. Terrorisé, je suis tombé par terre et mon cœur s'est mis à battre la chamade. L'ouverture s'est agrandie, une lumière verte s'en dégageait, éclairant les alentours dans la pénombre ambiante. Par le trou, il me semblait voir comme un ciel vert, avec des nuages, et un léger dégradé. J'ai même cru voir un ange, au loin : une femme magnifique, avec des ailes à la place des bras. J'ai fait ma prière, mais le Bon Dieu a dû finalement juger que ce n'était pas encore mon heure, car l'ouverture s'est progressivement refermée. Je suis rentré chez moi sans changer mon pneu !"

Cet étonnant témoignage sera retranscrit pour le petit écran et diffusé prochainement.

ROLLING STONES

"Il y a le connu et l'inconnu, entre les deux, il y a les Portes".

Cette célèbre phrase de Jim Morrison, définissant sa musique et justifiant le nom de son groupe, lui aurait été inspirée par le fameux poète, peintre et mystique anglais, William Blake. On sait que le chanteur était un grand admirateur de Blake, personnage tout aussi anti-conformiste et intrigant que le leader charismatique des Doors. Ce qui est moins connu, c'est que William Blake était un homme tourmenté, saisi de visions fulgurantes qui seraient à l'origine de ses "Œuvres". On ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec l'expérience mystique de Jim Morrison, quand il partit se "ressourcer" dans le désert avec ses proches. Quelles furent les images, visions ou hallucinations qu'il eut à ce moment là, ou lors de ses expériences psychédéliques ? Même si Oliver Stone donne dans son film une explication personnelle assez originale, nous ne le saurons sans doute jamais. Il nous reste la musique des Doors, qui peut sans doute nous apporter quelques éléments de réponse. Break on through to the other side !

U.S. ARCHEOLOGY

January 1994.

DÉCOUVERTE D'UN MYSTERIEUX "CROISSANT DE LUNE" AGE DE 10 000 ANS

Une découverte archéologique de première importance vient d'être faite lors de prospections pétrolières dans la région autonome chinoise de Xianjiang.

La forme de l'objet mis à jour rappelle celle d'un croissant de lune. Les archéologues chinois ont d'abord cru à un canular, car l'objet est d'une dureté extraordinaire et orné de très fines ciselures ; toutefois, lorsque les premiers résultats de datation furent connus, la présence de l'archéologue Benjamin Brown fut recquise de toute urgence. Celui-ci data l'objet, grâce à la gangue de céramique naturelle fracturée qui l'entourait, au moyen de la méthode de datation dite "thermoluminescence" dont la fiabilité ne peut être mise en doute. Selon ses résultats, l'objet serait âgé de... 10 000 ans ! Or, cette étonnante découverte ne saurait raisonnablement être attribuée au Néolithique. Plaisanterie d'étudiants, canular de grande envergure ? Nouvelle énigme pour Benjamin Brown qui, souvenons nous, avait été le seul archéologue à confondre les fameux faussaires de vases qui avaient mystifié les hommes de science de tous pays. Selon les premières conclusions de Benjamin Brown, l'explication de cette énigme n'est pas à chercher dans le cadre d'une mystification mais bien ailleurs. Peut-être dans une civilisation encore inconnue ?



FEVRIER 1995,
LES PORTES VONT S'OUVRIR...



Entrez dans la caravane

Véritable village détaché de la grande ville comme un iceberg issu de la banquise, la caravane est aussi une proie alléchante qu'il convient de bien protéger, une bulle d'humanité dérivant au milieu de régions étrangères dont elle est le seul lien... Que vos personnages en soient les protecteurs ou les protégés, chacun peut être utile à l'autre...



« Du sommet d'une petite colline, Conan surveillait la caravane. Kalya chevauchait derrière lui, armée d'une longue lance de cavalerie. A son habitude, le Cimmérien avait préféré se fier à son épée. La caravane s'étendait sur près d'un kilomètre. Des gardes à l'armure étincelante ouvraient la marche, et quelques combattants, moins nombreux, protégeaient les arrières. Entre les deux, ce n'étaient que bêtes de somme et chariots lourdement chargés, voyageurs à pied ou palanquins portés par des esclaves. Un spectacle riche et coloré... »

Conan l'audacieux (John Maddox Roberts, Fleuve Noir)

La théorie

Que votre univers de jeu soit réaliste ou non, il est utile de se donner un point de repère et de référence : l'Histoire. Curieusement, le **charroi** est totalement absent dans l'Amérique précolombienne, où même les animaux de trait sont inconnus. Alors que partout ailleurs, chariots et charrettes à **timon**, sur deux ou quatre roues pleines, tirées par des bœufs, des ânes ou des mules, sont attestés. Les routes existent déjà à la haute antiquité, en Chine, en Mésopotamie ou en Égypte. En Asie centrale, le chariot est employé pour traverser la steppe, dès le deuxième millénaire av. J.-C., et évolue rapidement : capote de feutre, roues à raies bientôt cerclées de fer, attelage à deux ou quatre chevaux. D'origine chinoise, la voiture à brancards apparaît vers 500. Elle permet l'attelage individuel, soit du bœuf à un **jouguet** de garrot, soit du cheval avec une **bricole**. Ce moyen de transport est introduit en France au IVe siècle, lors des invasions barbares.
A cette date, dans l'empire romain, le charroi progresse grâce à l'extension du réseau routier (souvent dallé). Les lourds transports sont impossibles, en raison d'une technique d'attelage inadaptée, le collier de gorge, qui gène la respiration des animaux et leur interdit l'effort. Cet inconvénient majeur est balayé, au Xe siècle, par le collier d'épaule, qui permet aux chevaux de donner toute leur force. Lorsqu'enfin on pense à les atteler en flèche, ils peuvent alors traîner, à quatre, la charge de cent hommes (mais l'avant-train mobile pour le chariot attendra la fin du XIVe siècle !).
Au Moyen Âge, la majorité de la population est sédentaire et sa connaissance du monde est limité au marché et au pèlerinage voisins. Elle ne reçoit des nouvelles de l'extérieur que par les voyageurs. Au XIVe siècle par exemple, il passe à Aix-en-Provence une douzaine de voyageurs par jour, ce qui est assez pour propager les nouvelles.
C'est vers cette époque que s'organisent les premières grandes caravanes européennes, afin d'assurer la sécurité des commerçants et des pèlerins, en les faisant voyager ensemble. Le commerce itinérant prospère à la faveur des beaux jours, car les villes ne suffisent souvent pas à loger tous les voyageurs qui doivent camper sous des tentes dressées aux abords des faubourgs.
En France, à part quelques grands axes (route de la vallée du Rhône, du mont Cenis, du nord et de l'est en direction des Flandres et de l'Allemagne), l'infrastructure pendant tout le Moyen Âge et jusqu'au XVIIIe siècle est déplorable. Les routes sont défoncées, peu sûres, frappées de péages (comme les ponts, les bacs), de droits divers et ne permettent qu'un roulage très localisé.

Focus

Charroi : transport par chariot.
Timon : longue pièce de bois, fixée au train avant d'une voiture, de chaque côté duquel on attelle un animal.
Jouguet : joug simple.
Bricole : pièce de harnais composé de feutre, prenant place sur la poitrine d'un cheval.

Quand il s'effectue sur longue distance, le roulage devient interminable : il faut quatre jours à une charrette, même légère pour aller d'Orléans à Paris. De ce fait, les transports fluviaux l'emportent généralement sur le roulage, mais il faut bien relier les ports maritimes et fluviaux aux villes et villages de l'arrière-pays. ▷



La pratique

Et les PJ dans tout ça ? Dans un jeu de rôle, le lot des personnages est de rechercher gloire et richesse dans le vaste monde, et non de rester toute sa vie au milieu des bœufs et des mules. Le poste de conducteur de chariot intéressera donc rarement les personnages, ni tout autre poste « permanent ». Mais la caravane offre diverses possibilités :

● **Les PJ constituent l'escorte**. Cela offre l'avantage de correspondre à tous les types de caravanes, des petites qui voyagent de ville en ville, aux grandes qui traversent des pays hostiles. Un convoi a toujours besoin de bras pour le protéger. La paye est maigre, mais les PJ profitent de la nourriture et du coucher comme les autres voyageurs. C'est également une occasion pour lier connaissance avec les marchands et voyager à moindre risque. Après tout, rien ne peut arriver à une caravane protégée par les PJ, n'est-ce pas ?

● **Les PJ traversent une région inconnue et hostile**. Supposons qu'ils veuillent vendre quelque objet précieux en leur possession. Mais l'acheteur potentiel réside dans une ville isolée dans la montagne, à des semaines de voyage, ou dans une région infestée de bandes armées (patrouilles d'un royaume voisin hostile, soldats démobilisés transformés en pillards). Ils ont tout intérêt à se joindre à la caravane d'un officiel, dotée d'une vraie garde armée, qui leur évitera de s'égarer ou de tomber dans les pièges d'une région qu'ils connaissent mal.

● **Les PJ exercent une profession artistique**, de bateleur à baladin en passant par charlatan (cette activité peut être réelle, ou bien une couverture). Dans ce cas, ils voyagent à leurs frais, transportant leur fond de commerce. Peut-être possèdent-ils même leur propre chariot (cela coûte souvent une fortune ; voir dans vos règles préférées les tarifs en vigueur).

A l'attaque !

Que les PJ défendent une caravane ou qu'il leur prenne l'envie de l'attaquer sauvagement, il y a certaines choses à savoir : contrairement à ce que pensent la plupart des auteurs de scénarios, les raids de pillards ne se déroulent que très rarement la nuit, car il arrive trop souvent que les brigands s'entre-tuent dans le noir.

Les petites caravanes se font plutôt attaquer à l'orée ou à la sortie des forêts, là où les agresseurs peuvent facilement agir et s'échapper rapidement (l'équivalent des canyons chers aux Apaches).

Les grandes caravanes se feront plus sûrement attaquer dans les montagnes ou dans les grandes étendues désertiques. Les attaques se déroulent souvent par tranche, les pillards se concentrant sur une portion moins gardée du convoi. Ils agissent le plus rapidement possible et se dispersent avant que l'escorte n'ait pu intervenir (avec le soleil dans le dos pour n'être détectés qu'au dernier moment). Dans ces conditions, pas moyen de choisir sa proie, et les brigands peuvent se retrouver à attaquer le chariot des cuisines à la place de ceux remplis de riches étoffes.

> « Une semaine après avoir quitté Fès, nous traversâmes une localité appelée Oum Jounaiba, où subsiste une coutume étrange : il y a un cours d'eau, que longent les caravanes, et l'on dit que tout homme qui passe par là ne doit avancer qu'en dansant et sautillant, faute de quoi il est atteint de la fièvre quarte. Toute notre troupe s'y mis allègrement, même moi, même les gardes, même les gros marchands, certains agissant par jeu, d'autres par superstition, d'autres encore pour éviter les piqûres d'insectes, à l'exception de mon oncle, qui estima que sa dignité d'ambassadeur lui interdisait ce genre de gaminerie. Il devait le regretter cruellement. »
>
> Léon l'Africain (Amin Maalouf, Le Livre de poche)

Trois exemples de caravanes

Une caravane commerçante dans un décor « à l'européenne »

La caravane fait des trajets de quelques jours entre deux villes. Elle est composée de cinq chariots tirés par des chevaux et d'une dizaine de mules. Dans quatre chariots et sur les mules, des toiles de coton et de lin. Dans le cinquième chariot, quelques provisions (les marchands se fournissent dans les villages sur la route), des couvertures et quelques objets usuels. Trois commerçants (classe sociale moyenne) ont réuni leurs marchandises pour ce voyage, l'un d'eux est accompagné de sa femme. Ils voyagent dans le chariot. Cinq cavaliers armés les accompagnent… le contenu de ces chariots vaut une petite fortune !

Une caravane au long cours accompagnée de soldats

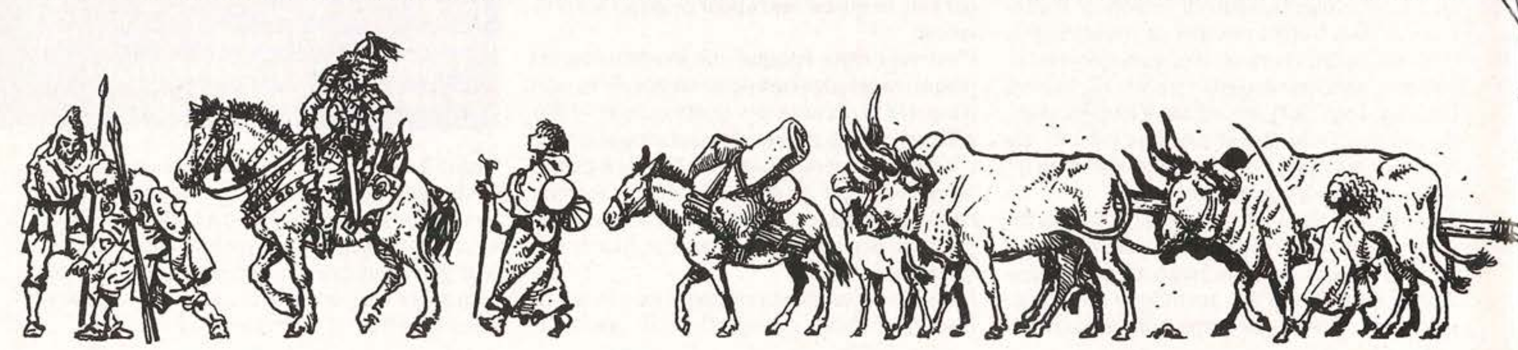
Cette caravane doit traverser des milliers de kilomètres, un pays en guerre, ou se dirige vers un pays en guerre (ex. : les croisades). Elle comprend des soldats, des immigrants/colons et des commerçants, partis pour des années de voyage peut-être sans retour.

La caravane est composée de 200 chariots tirés par des chevaux et des dizaines de mules. Ajoutez 300 cavaliers armés, autant de soldats à pied, 400 passagers dans les chariots et 500 piétons (les immigrants) composés d'hommes, de femmes et d'enfants qui, si les conditions sont mauvaises, mourront par dizaines en cours de route. Les chariots contiennent des tissus, des armes, des objets manufacturés, des provisions. La petite armée qui l'entoure est une protection impressionnante… mais la taille de cette caravane est sa principale faiblesse. La maladie et la faim l'accompagneront tout au long de son périple.

Vous trouvez cette description exagérée ? Sachez qu'une bonne armée chrétienne pendant les croisades représentait 3 000 cavaliers et 35 000 fantassins… sans compter la logistique nécessaire.

Une caravane des Mille et Une Nuits

Cette caravane appartient à un riche prince arabe (qui ne néglige pas les vertus du commerce) et qui va traverser des centaines de kilomètres de désert. Elle est composée de 12 chariots, 12 chameaux et d'une dizaine de mules, gardés par une trentaine de soldats montés sur des chameaux ou des chevaux, richement vêtus et armés de cimeterres, qui font tous partie de la garde personnelle du prince. Six chariots transportent des marchandises : soieries, onguents, parfums, épices, tapis, douceurs… destinées à la vente, ainsi que 20 esclaves (mâles et adultes) qui marchent derrière, enchaînés. Dans les chariots restant, un est consacré à la nourriture (de luxe !) et à l'eau, un rempli de tapis et de tentes qui seront montées à chaque halte, un autre





chargé de serviteurs et d'esclaves. Les femmes du harem – elles n'ont pas le droit de mettre le nez dehors – sont installées dans deux chariots clos de soieries, et l'épouse du prince et ses enfants dans un autre, identique. Les enfants des concubines et des serviteurs courent autour de la caravane, se reposant indifféremment dans

grignotent. Une heure avant le coucher du soleil, les éclaireurs avec parfois le chef de la caravane cherchent un lieu pour faire halte : un endroit discret (dans un bosquet, près d'une grotte), ou au contraire élevé (haut d'une colline) d'où les guetteurs pourront surveiller les alentours.

re dévorer par la vermine, ou serrés près du feu pour ne pas mourir de froid. C'est le moment où les liaisons se concrétisent, où les vols et les viols sont commis, où les passions s'exacerbent et les duels se déclenchent (le commerçant découvrant le jeune paysan dans les bras de sa femme...).

« Deux jours plus tard, nous passâmes près d'un village de montagne parsemé de vestiges antiques. On l'appelle « Les Cent Puits », parce qu'on trouve dans son voisinage des puits d'une telle profondeur qu'on dirait des grottes. On raconte que l'un d'eux a plusieurs étages avec, à l'intérieur, des salles murées, certaines grandes, d'autres petites, mais également aménagées. C'est pourquoi les chasseurs de trésor viennent exprès de Fès pour y effectuer des descentes, à l'aide de cordes et munis de lanternes. Beaucoup n'en ressortent jamais. »

Léon l'Africain (Amin Maalouf, Le Livre de poche)

l'un ou l'autre chariot. La concubine préférée du prince, voilée et richement habillée, chevauche à ses côtés, en tête du convoi. Cette caravane est difficile à attaquer, mais ceux qui réussiront auront leur fortune assurée.

Une journée type dans une caravane

(Caravane commerçante de taille moyenne ou grande, protégée par des hommes armés.)

● **L'aurore**. On se lève avant l'aube, car il faut profiter de chaque heure de soleil pour avancer. Le petit-déjeuner est une invention assez récente... le départ est pris l'estomac vide. Par contre, prières et ablutions matinales (à l'eau glacée) sont d'usage dans de nombreuses sociétés.

● **Le lever du soleil**. La caravane s'ébranle. L'avant-garde, l'arrière-garde et les côtés sont protégés par des cavaliers armés. En région hostile, un éclaireur va reconnaître les lieux et revient régulièrement faire des rapports. S'il n'y a pas de place dans les charrettes, les esclaves, les serviteurs ou les « pauvres » marchent à pied (sauf les jeunes enfants, les vieillards ou les femmes enceintes).

● **11 heures**. L'heure du casse-croûte. Cavaliers et passagers se restaurent (pain, galettes, viande ou poisson séchés, fruits secs) tout en avançant, sauf si les conditions climatiques sont trop difficiles. Dans le désert, la caravane s'arrête pendant les trois heures les plus chaudes de la journée, pour faire la sieste.

● **L'après-midi**. Si c'est l'été et que les journées sont longues, ceux qui ont assez de provisions

● **Le soir**. Le camp est installé avant la tombée de la nuit. Dans le noir, les risques d'accident sont plus élevés. Si la caravane n'a pas besoin d'être discrète, des feux sont allumés. Ils éloignent les bêtes sauvages, protègent du froid, et les voyageurs goûtent enfin au réconfort d'un repas chaud.

Alors que la journée a été stressante – il faut avancer toujours plus vite pour profiter au maximum de la lumière – le soir, on peut prendre son temps. Les voyageurs détendent leurs membres endoloris, leurs pieds fatigués. Tout le monde se réunit autour du feu. Les musiciens grattent leur instrument, certains racontent des histoires, les mères câlinent leurs enfants épuisés. On soigne les animaux.

La promiscuité de la caravane est à l'origine d'un « problème » inattendu. Des classes sociales qui ne se fréquentent pas habituellement sont soudain mêlées. Le jeune et musculeux paysan ne dort qu'à quelques mètres de la belle épouse du riche et vieux commerçant, la belle esclave blonde aux côtés de l'ânier dont la femme est loin... Les grands espaces procurent une étrange sensation de vertige et de liberté, et bien des romances, des aventures ou... des amitiés se créent, qui auraient été impossibles autrement.

● **La nuit**. Le moment du repos... sauf pour les guetteurs, toujours au moins trois, qui montent la garde par tranche de trois heures (les attaques de nuit ont généralement lieu à l'aube, entre 5 et 6 heures du matin). Les voyageurs dorment dans les chariots pour éviter de se fai-

Exemple d'une caravane marchande

Cette caravane est composée de six chariots, tiré chacun par quatre chevaux.

● **Un chariot de marchandises**
Contenu : 6 tonneaux de vin, 3 tonneaux d'huile, un tonnelet de moutarde (condiment rare et précieux), 10 sacs de blé/ haricots/ oignons, jambons, saucissons, lard, fromages.

● **Un chariot de marchandises**
Contenu : 20 ballots de soieries pliées et enveloppées, 10 tapis roulés, 4 jarres de miel, 10 sacs d'épices rares : gingembre, cannelle, poivre (se vendent au prix de l'argent).

● **Un chariot de marchandises**
Contenu : 30 ballots de cuir (peaux roulées), 40 outils (couteaux, masses, pinces), une caisse d'armes : épées, dagues (qualité moyenne). Des bocaux d'herbes séchées destinés à un monastère ou une académie de médecine.

● **Le chariot d'une riche voyageuse**
En bois de qualité, tiré par de beaux chevaux, recouvert d'une toile de lin, voire de soie. Contenu : 1 tapis déroulé, 6 malles (vêtements, chaussures, draps, nécessaire de toilette, onguents, parfums, poudres). Une petite cassette de bijoux, une cassette contenant quelques pièces d'or. Des couvertures, des coussins, un miroir. Une servante/esclave/caméristе, et sa malle. La tente (pays chaud) est transportée sur une mule.

● **Le chariot de transport des troupes**
Contenu : 2 tonneaux de bière, 3 jambons, des miches de pain (renouvelables au village). Armes, armures, couvertures. Une dizaine de soldats. Éventuellement une fille à soldats/cantinière.

● **Le chariot d'un riche seigneur**
En bois de qualité, tiré par de beaux chevaux, recouvert d'une toile de lin, voire de soie. Contenu : 2 tapis déroulés, 2 malles (vêtements, draps, onguents, parfums). Une belle armure et deux belles armes dans un coffre. Un manteau en cuir ou en fourrure. Des coussins, des couvertures, une tablette, des documents, un jeu d'échecs (pour la halte). Une cassette avec une belle somme d'argent. Éventuellement un esclave/page/homme de confiance. La tente (pays chaud) est transportée sur une mule.

▷



A table !

La caravane à laquelle correspondent ces tables est celle d'un monde médiéval « réaliste » (plus *Conan* que *AD&D*). N'hésitez pas à l'harmoniser à votre univers préféré en faisant tous les changements nécessaires...

Table d'événements aléatoires (1d10)

Cette table ne mentionne pas l'événement le plus « classique » d'une partie qui met en scène un voyage en caravane : l'attaque de celle-ci par une bande armée. En effet, cette attaque est sans doute déjà prévue par le scénario... sinon, le meneur de jeu saura la faire intervenir au moment idoine !

1, 2 – Un chariot heurte une pierre et un essieu se brise (1d6 heures de retard). Si la caravane est attaquée, il est impossible, sans abandonner le chariot, de se replier vers un endroit stratégique. Variantes : un chariot et sa marchandise versent dans le fossé, la marchandise est récupérable (mais révélée aux yeux de tous), pas le chariot ; deux bêtes de trait meurent (accident ou maladie), un des chariots se retrouve immobilisé.

3, 4 – La caravane rencontre des voyageurs abandonnés sur le bord de la route, qui supplient les PJ de les prendre sous leur protection. Tirez 1d6 : le groupe est composé...

1 – D'un couple de riches commerçants dévalisés par des brigands. De retour à la ville, ils récompenseront richement leurs protecteurs.

2 – Idem... en apparence. L'homme et la femme sont en vérité des escrocs habitués à endosser ce rôle. Ils dévaliseront les PJ à la moindre occasion.

3 – D'un groupe de religieuses/missionnaires/pieuses pèlerines/prêtresses...) composé de femmes d'un certain âge, exigeantes, criardes, puritaines et autoritaires. Abandonnées là par un guide malhonnête, elles sont sans le sou et ne causeront que des ennuis aux voyageurs. Si ceux-ci les ramènent saines et sauves à leur destination, leur Église (lieu de culte/Temple/protecteur...) en sera reconnaissante et pourra être utile aux caravaniers.

4 – De trois enfants de 11, 7 et 3 ans. Les cadavres de leurs parents (tués par des bandits) gisent dans le bas-côté. Les enfants n'ont plus d'argent, ni famille, ni relations prêtes à les prendre en charge. Le plus âgé ne songe qu'à la vengeance.

5 – D'un chariot rendu inutilisable par un accident et de ses propriétaires. Ils proposeront de se joindre à la caravane en offrant une partie de leurs marchandises.

6– De réfugiés d'une région voisine en guerre. Ils sont activement recherchés par des soldats du parti vainqueur.

5 – Une maladie infectieuse se déclare dans un des chariots. Tirez 1d6 :

1, 2 – La maladie fait peur à tout le monde mais se révélera sans gravité (rubéole, rougeole...).

3, 4 – La maladie se répand rapidement (si les précautions nécessaires ne sont pas prises). Elle immobilise chaque malade pendant deux ou trois jours, mais ne laisse pas de séquelles (scarlatine, grippe...).

5, 6 – La maladie se répand rapidement (si les précautions nécessaires ne sont pas prises). Elle est mortelle (peste, choléra...). Séparations déchirantes, tentatives d'autodafé : le danger attise les passions.

6 – Un violent orage éclate et une pluie torrentielle tombe sans discontinuer pendant deux jours. La moitié des provisions (et éventuellement une partie des marchandises) est détruite. Les voyageurs devront se réapprovisionner d'une manière ou d'une autre sous peine de mourir de faim.

7 – Une guerre de religion (ou révolte, ou lutte entre tribus rivales) ensanglante la région que la caravane traverse. Tirez 1d6 :

1, 2 – Les voyageurs ne sont pas concernés par le conflit, mais la situation est cause de retards et de tracasseries. On vérifie leur identité, on veut confisquer leurs marchandises, ils ne trouvent pas dans les villages (ou oasis) pillés de quoi s'approvisionner.

3, 4 – Un ou plusieurs voyageurs de la caravane sont impliqués, sans le vouloir, dans le conflit. Par exemple, des caravaniers (des commerçants ou des soldats) dont la religion est celle incriminée, qui appartiennent à une des tribus en guerre, ou qui sont de la race des vainqueurs ou des vaincus, etc. La caravane est immobilisée. On accuse les voyageurs d'être des traîtres ou des espions. Finalement, les maîtres du terrain acceptent de laisser passer la caravane à la seule condition qu'elle leur livre les « coupables ». Ce qui implique de les abandonner à une mort certaine...

5, 6 – Le pays est tout simplement intraversable, toutes les routes sont coupées. La caravane doit faire un détour de 2d10 jours pour contourner la région (peut-être par des routes inconnues des guides).

8, 9 – Conflit interne. Tirez 1d6 :

1, 3 – Une violente dissension apparaît entre deux groupes de voyageurs. Rivalité commerciale, accusation fondée ou non (un groupe accuse l'autre d'avoir volé des marchandises ou saboté un chariot)... la querelle s'envenime et l'ambiance devient exécrable. Il y a échange d'insultes, de coups bas. La situation peut dégénérer en duel ou en bataille rangée si rien n'est fait pour y remédier.

4, 5 – Une histoire d'amour impossible s'est déclarée : la fille d'un commerçant surprise dans les bras d'un serviteur, une épouse dans ceux d'un soldat, un homme marié dans ceux d'une esclave... L'offensé (mari, père, épouse) veut la tête de l'offenseur. Une partie de la caravane prend fait et cause pour l'autorité, l'autre est plus indulgente... A régler avant que la situation ne dégénère !

6 – Les esclaves (serviteurs, palefreniers, guides...) se révoltent, trouvant, pour une raison ou une autre, leur situation présente intolérable. A gérer en fonction du contexte : s'il s'agit d'esclaves, ils désireront sans doute profiter de la situation pour reprendre leur liberté et la lutte sera féroce. S'il s'agit simplement d'un groupe salarié, une entente (souvent financière) peut être trouvée.

10 – La caravane côtoie un lieu légendaire (simples signes mal interprétés par les esprits superstitieux ou réalité ?). Tirez 1d6 :

1 – Il ne faut pas s'arrêter près de cette rivière (ou lac) qui abrite des esprits (en fait les insectes propagent une maladie).

2 – La cité en ruine révèle les rêves les plus secrets (pur effet psychologique, qui fonctionne sur les plus impressionnables ou les plus stressés des voyageurs).

3 – Les collines des mirages : ceux qui y stationnent voient parfois ce qu'ils désirent ou ce qu'ils redoutent le plus (c'est le pollen qui, à certaines époques, a un effet hallucinogène, frappant un voyageur sur trois).

4 – Le paysage qui chante. Le vent, ou un cours d'eau invisible, émet un son étrange, angoissant : voyageurs et animaux s'énervent, deviennent agressifs. Les plus sages entendent des messages...

5 – Une bâtisse, une grotte, abrite un ermite, à qui il faut faire des offrandes de vivres. Y entrer de soi-même est tabou ! 1 : Il n'y a personne ; 2 : des voleurs y sont cachés ; 3 : Il y a un vrai ermite, sauvage ; 4 : L'ermite est un sage, à l'esprit perçant, qui déchiffre les regards, les sentiments, et mille autres détails de la nature. Il peut se manifester si c'est utile ou sage ; 5 : L'ermite est doté de pouvoirs... ; 6 : L'ermite est un être surnaturel.

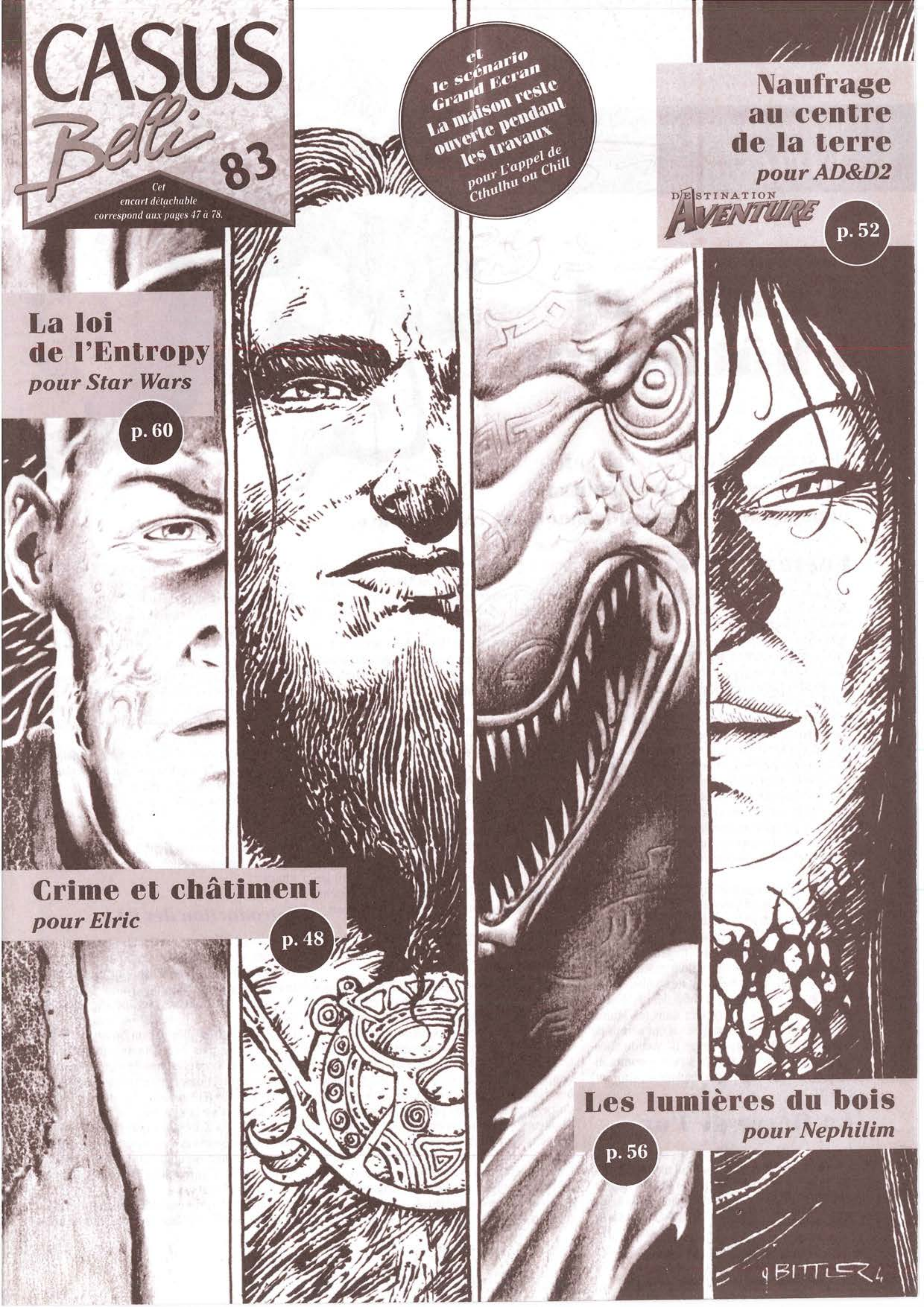
6 – Un voyageur, seul ou avec une mule, se joint à la caravane dans un endroit désert, la suit un moment, puis la quitte dans un autre lieu désert. Il parle peu ou pas du tout. Qui est-il ? Sage errant, simple paysan, esprit ?

Lucie Delage
illustration : Rolland Barthélémy

Sources : Universalis, Larousse, Robert, Gallimard, Que Sais-je ?, Walter Scott, Fleuve Noir, Pocket, Casterman, Trigano.

Les Dieux NOMADES




CASUS
Belli
83
Cet
encart détachable
correspond aux pages 47 à 78.
et
le scénario
Grand Ecran
La maison reste
ouverte pendant
les travaux
pour L'appel de
Cthulhu ou Chill
Naufrage
au centre
de la terre
pour AD&D2
DESTINATION AVENTURE
p. 52
La loi
de l'Entropy
pour Star Wars
p. 60
Crime et châtiment
pour Elric
p. 48
Les lumières du bois
pour Nephilim
p. 56
BITTLER 4

Un scénario Casus Belli pour

Elric

Crime et châtiment



Ce scénario peut être entrepris par des **personnages débutants** et un **meneur de jeu moyennement expérimenté**.

Fortune faite

Il y a soixante ans naissait dans la petite ville de Perlemman, en Lormyr, Marzin Korr. Fils d'une famille de marins, il abandonna rapidement le dur métier de l'océan pour celui de marchand, ô combien plus profitable. Toute sa vie durant, Marzin Korr a vendu, acheté aux quatre coins des Jeunes Royaumes. Ces décennies de commerce fructueux lui ont permis de bâtir une fortune plus que respectable, faisant de lui l'homme le plus riche de Perlemman. Il y a trois ans, las des voyages, Marzin a vendu sa flotte marchande, ses comptoirs, ses caravanes, ses dépôts à la guilde marchande de Lormyr. Il s'est fait construire un palais et s'est découvert une nouvelle activité encore plus lucrative, celle d'usurier (ou banquier selon les préférences de chacun). Sa fortune lui a permis de devenir le bailleur de fonds de toute la noblesse et des cités de sa province.

Marzin a deux grands enfants, de mariages différents : Kercelin et Cinelline.

Cinelline est une jeune femme souriante, insouciante, plutôt jolie. Elle rêve d'un mariage avec un prince de la capitale, encouragée en cela par son père qui accorderait volontiers un prêt à taux « familial » au prétendant de sa fille.

Kercelin, lui, est un jeune homme dénué de scrupules. Des années de voyages dans les Jeunes Royaumes, payés par son père, lui ont permis de rencontrer toute la faune de ces pays et de s'acoquiner avec des personnes peu recommandables, entre autres Wepp Haulser un apprenti sorcier.

La fièvre de l'or

Il y a un an, Kercelin et Wepp Haulser ont conclu un arrangement sordide au fond d'une taverne. Le fils de bonne famille engagerait des spadassins pour voler les manuscrits et les grimoires du maître de Wepp Haulser. L'objet du larcin serait remis à Haulser, et en échange celui-ci invoquerait un démon pour tuer Marzin et Cinelline Korr. Ainsi, toute la fortune du vieux marchand reviendrait à Kercelin qui payerait grassement l'apprenti sorcier.

Il y a un mois, Wepp Haulser est arrivé à Perlemman, chargé des grimoires volés à son maître. Ayant aperçu Cinelline, Wepp décida de modifier légèrement le plan. Plutôt que d'éliminer cette jeune personne si séduisante, il la fera enlever par le démon puis la charmera, bien sûr sans en référer à Kercelin.

La nuit dernière, Wepp a invoqué le démon et lui a demandé de tuer Marzin et de lui ramener sa fille. Le démon s'est exécuté, et dans l'heure suivante, il a massacré Marzin Korr et enlevé Cinelline. Mais quand il a ramené la jeune fille, Wepp a commis une erreur (ce n'était qu'un apprenti) et la créature du Chaos en a profité : elle a massacré son invocateur. Libre, elle a décidé de rester quelques temps parmi les hommes afin de jouer avec eux... Le cauchemar venait de commencer pour Perlemman.

L'aventure

Synopsis

Le sénat de la ville fait appel aux personnages pour résoudre l'énigme du double meurtre et éliminer le démon. Pourquoi une ville comme Perlemman a-t-elle besoin d'aventuriers certainement inconnus pour résoudre cette grave crise ? La réponse tient dans la division du sénat. En temps normal, aucun sénateur ne fait confiance à ses pairs. Or cette affaire concerne le meurtre du personnage le plus puissant de la ville. Les sénateurs craignent qu'en confiant l'enquête à des officiels de la cité – dépendant de l'un d'eux –, celui-ci ne tire tous les bénéfices de l'affaire. D'autres sénateurs craignent à l'inverse de révéler leur incompétence en s'en occupant. Aussi, après une réunion houleuse, ont-ils décidé de remettre l'enquête entre les mains « innocentes » d'aventuriers nouvellement arrivés en ville. Il s'agit bien sûr des PJ.

Les PJ doivent donc résoudre l'affaire, bannir le démon et livrer Kercelin à la justice. D'autres voies sont possibles : se laisser corrompre par Kercelin, fuir la cité... Tout dépend des personnages.

Démasquer Kercelin exige d'avoir une preuve manifeste de sa culpabilité, car c'est désormais un homme puissant. Cette preuve existe : c'est le contrat signé entre Kercelin et Wepp, caché par l'aubergiste (voir plus loin).

Vaincre le démon est normalement au-delà des capacités des PJ ; c'est voulu afin de démontrer aux joueurs la véritable puissance de ces créatures et le péril qu'elles représentent. L'arrivée de Tryass, le maître de Wepp, doit permettre de terrasser le démon.

Les personnages disposent d'une semaine pour conclure l'affaire ; au-delà la ville sombre dans le chaos.

Introduction des PJ

Les PJ sont à Perlemman depuis quelques jours. Les raisons de leur présence ne manquent pas, Perlemman est une escale sur une grande route maritime, c'est aussi une grande place marchande et la noblesse y est prodigue de ses deniers.

Les PJ seront réveillés par un brouhaha provenant de la rue, tous les habitants semblent y être descendus et s'entretiennent de façon très agitée. Quelques questions permettront d'apprendre les faits de la nuit passée : un démon a rôdé dans les rues de la cité et a tué un riche marchand, Marzin Korr, ainsi que trois personnes dans les bas quartiers. La population est terrifiée, certains parlent de quitter la ville, de prier au temple de Goldar, d'autres de brûler tous les étrangers présents...

C'est au milieu de ces débordements qu'un échanson de la cité, accompagné de quelques

gardes d'honneur, sollicitera les PJ, leur demandant de le suivre discrètement. Il précisera seulement que le sénat désire les rencontrer.
Les trente sénateurs sont présents lors de la rencontre, mais seul le préfet du sénat, Dimicriath, prend la parole et leur propose une mission : il s'agit d'éliminer le démon, de trouver le pourquoi du meurtre et d'identifier son commanditaire ! Pour mener à bien cette enquête les PJ sont nommés « agents exceptionnels » du sénat, ce qui signifie que tous dans la cité doivent répondre à leurs questions et collaborer. En signe de cette charge, un anneau est confié à chacun. Une somme de 3 000 bronzes sera remise à chaque membre de l'équipe si l'enquête est couronnée de succès.

Les acteurs

Kercelin Korr

Kercelin est âgé de trente ans, plutôt bel homme, vêtu avec élégance ; il fait preuve d'une belle prestance en toute circonstance. Cette façade souriante cache une âme sournoise et cruelle. La mort de son père l'a rempli de joie, et il ne souffrira pas que l'on vienne contrarier son bonheur. Vis-à-vis des PJ, il se montrera courtois au début, proposant toute son aide pour éclaircir le meurtre de son père « aimé ». Par contre, dès que les PJ s'approchent trop de la vérité, il essayera de les acheter prétextant « qu'il veut récompenser leur zèle, mais que parfois il faut savoir s'avouer vaincu devant l'adversité ». Kercelin ne craint nullement le démon, à vrai dire son courage est à la mesure de sa soif d'or, sans limite. S'il est démasqué, il essayera de s'enfuir par tous les moyens, n'hésitant pas à tuer (attention, c'est une fine lame). S'il réussit à s'échapper, il vouera une rancune tenace aux PJ, et essayera de se venger par la suite.

FOR 16 CON 17 TAI 17 INT 15 POU 15 DEX 14
PdV : 17
Armure : pourpoint de cuir 1d6-1
MD : +1d6
Armes : Épée large 96 %, dégâts 1d8+1+1d6 ; Dague 75 %, dégâts 1d4+2+1d6.
Compétences : Équitation 81 %, Art 45 %, Jeunes Royaumes 32 %, Baratin 72 %.

Le démon

C'est une créature abominable, une sorte de ver tentaculaire flottant dans l'air. Il est couvert de centaines d'yeux bilieux, et son corps est armé d'une gueule dentelée aux deux extrémités.
Ce démon est plus que millénaire ; on dit que les ducs du Chaos y ont emprisonné l'âme d'un peuple trop cruel à leur goût... D'ailleurs, dévorer, torturer physiquement et mentalement sont ses seuls plaisirs. Son intelligence dépasse de loin celle des hommes.
Il apprécie particulièrement d'être revenu à Perlemman, car il y a séjourné à l'époque des Melnibonéens (voir plus loin). Il est bien décidé à reprendre ses vieilles habitudes et à se venger des descendants des hommes qui l'ont banni.
Son repère est installé sous la Colline maudite. Dans les galeries menant à son antre il a abandonné les corps de ses victimes horriblement mutilés. Il a laissé en vie la fille de Korr et deux autres jeunes femmes qu'il compte utiliser pour se reproduire.

FOR 30 CON 25 TAI 25 INT 32 POU 30 DEX 17
DEP 10
PdV : 25
MD : +2d6
Facultés : Tentacules x4 120 %, Carapace 12, Ailes, Brume, Morsure 1d10 80 %, Régénération.
Besoins : dévorer un humain chaque nuit.
Compétences : Déplacement silencieux 62 %, Esquive 56 %, Se cacher 86 %.
Faiblesse : ne supporte pas la lumière du jour, endure 1d6 points de dégâts par round.

Debreu

C'est le tenancier de l'auberge où a séjourné Wepp Haulser. Debreu a rapidement compris que c'était un sorcier préparant un mauvais coup. Mais l'or offert par Wepp a étouffé rapidement ses scrupules. A l'annonce de la mort du sorcier, et avant de prévenir le guet, Debreu a fouillé les affaires de Wepp et y a trouvé le pacte signé entre ce dernier et Kercelin Korr. Il a vite compris le parti qu'il pouvait en tirer : il va tenter de faire chanter Kercelin.
Debreu est un petit homme calme, rondouillard, aigri par une vie dure, et bien décidé à gagner une retraite heureuse pour lui et sa famille.

Gardes de la cité

En cas de désaccord avec le sénat les PJ devront les affronter. Ils sont valeureux mais pas téméraires, leur solde est trop faible pour qu'ils risquent leur vie.

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 11 POU 11 DEX 13
MD : +1d4
Armure : 1d8+1
PdV : 14
Compétences : Bagarre 42 % ; Hache lormyrienne 78 %, 3d6+1d4 ; Épée courte 52 %, 1d6+1d4.

Brigands et spadassins

Ces mauvais garçons de Perlemman chercheront des noises aux PJ dès qu'ils iront visiter les bas quartiers. Leur but est de menacer les personnages pour leur soutirer quelques pièces. Pas pour mourir inutilement.

FOR 14 CON 13 TAI 12 INT 12 POU 12 DEX 15
MD : +1d4
Armure : 1d6-1
PdV : 13
Compétences : Se cacher 48 % ; Grimper 46 % ; Déplacement silencieux 43 % ; Poignard 68 %, 1d4+2+1d4 ; Masse légère 1d6+2+1d4.

Tryass

Tryass était le maître de Wepp Haulser. Il a survécu à l'attaque des spadassins de Kercelin. Handicapé par la perte de ses parchemins, il lui a fallu plusieurs mois pour retrouver la trace de son disciple félon. C'est un puissant sorcier, toujours à la recherche d'hommes de main. Si les PJ servent ses intérêts il peut par la suite leur confier des missions. Tryass peut bannir le démon mais encore faut-il lui rendre tous ses parchemins. Sinon il refusera d'aider la cité.
C'est un homme obèse, le crâne rasé et portant des robes de soies jaunes ainsi que des colliers et des bracelets d'argent. Il a un faible pour les jeunes aventuriers, ce qui a permis à Wepp de le tromper. Tryass est un être calculateur, sans pitié et sadique.

Les lieux

Ce chapitre et la carte page suivante décrivent les sites importants de Perlemman et les renseignements que les personnages peuvent y obtenir.

Perlemman

C'est une capitale provinciale du royaume de Lormyr. Elle compte 100 000 habitants et a été édifiée sur les ruines d'une cité impériale melnibonéenne. La cité est dirigée par un sénat regroupant les puissants de la cité, nobles, marchands, prêtres de Goldar. Les édifices publics et les demeures des riches sont construits en pierre de taille et couverts d'ardoises, les quartiers plus modestes sont édifiés en briques ou en torchis pour les plus démunis. Une muraille protège la cité du côté des terres, et un puissant fort défend l'entrée du port. De jour la cité est sûre, mais la nuit des bandes de voleurs règnent en maîtres sur les bas quartiers et le port. Le guet s'y aventure rarement.
Seule la ville haute est propre et bien entretenue, les autres quartiers sont envahis d'odeurs nauséabondes et de détritus.

Le port

C'est avant tout un port marchand ; des navires d'une dizaine de nations y mouillent, venant vendre, acheter ou faire escale. Situé sur l'une des grandes routes maritimes des Jeunes Royaumes, Perlemman est un port actif donc bien vivant. Les marins y sont bagarreurs, les filles jolies et faciles et les taverniers légion et avares.
Après quelques heures de recherches (2d6 heures), les personnages dénichent le navire qui a amené Wepp Haulser à Perlemman. Il s'agit du *Siquenar*, en provenance d'Ilmiora. Son capitaine, Frokan, est un vieux loup de mer, taciturne, violent et amateur d'or. En échange de quelques pièces, Frokan leur apprendra les éléments suivants : Wepp a embarqué en Ilmiora pour venir à Perlemman, il a loué la plus belle cabine avec des pièces frappées à Perlemman. De son avis, c'est un bon à rien sans foi ni loi, il a même tenté de lui acheté quelques-uns de ses rameurs soi-disant pour lui servir de porteurs... Frokan a bien sûr refusé, « je ne fricote pas avec des invocateurs de démons ! ».
En faisant le tour des tavernes du port (1d4 heures), les personnages peuvent apprendre que Kercelin vient souvent s'y encanailler. A la taverne du *Loup gris*, contre de l'or, le patron leur avouera que ce fils de bonne famille a tué lâchement, de dos, un marin qui l'avait insulté. L'argent du père a étouffé les remords de tout le monde.

Le temple de la Loi

Un seul temple se dresse à Perlemman et il est consacré à la Loi, plus spécialement à Goldar, dieu du commerce. C'est un édifice gigantesque tout en colonnades, dômes et fontaines de marbre blanc. La grande coupole s'élève à cent mètres et un film d'or la recouvre entièrement. Si les personnages ne sont pas des adorateurs de ▷



La cité de Perlemmann

la Loi, ils devront faire jouer à fond l'autorité du sénat pour obtenir ce qu'ils désirent. Dans le cas contraire les prêtres les aideront, mais sans grande conviction : ils sont devenus des marchands dans l'âme et la chasse aux démons leur fait peur. Tout au plus béniront-ils les personnages.

Dès la découverte des corps dans les caves (voir plus loin), les gardes ont remis les parchemins de Wepp au temple. Les prêtres considèrent ces documents comme blasphématoires et veulent les détruire. L'autorité du sénat sera nécessaire pour les récupérer.

Le temple de Goldar sert aussi de siège pour tous les échanges financiers. La consultation des actes légaux permet de découvrir que tous les puissants de Perlemman devaient beaucoup d'argent à Marzin Korr, et que sa fortune était vraiment exceptionnelle.

La bibliothèque du temple contient nombre de vieux documents, notamment des chroniques et des plans. Certains de ces plans décrivent une partie des galeries souterraines, ainsi que la Colline maudite. La recherche de ces plans et leur interprétation demandent 3d6 heures.

Des chroniques décrivent aussi l'ancienne cité melnibonéenne, avant sa destruction :

« La race cruelle (les Melnibonéens) fit construire sa cité par des démons qui utilisèrent le sang et la chair de nos ancêtres comme mortier. Ils creusèrent de la sorte des milliers de galeries qui se rejoignaient toutes au cœur d'une colline où se dressaient les tours et les palais d'été. »

« La cité construite, la race cruelle conserva comme démon protecteur de la ville, le plus puissant de ses bâtisseurs. Ce démon marchait librement la nuit dans la cité et ses galeries et se nourrissait des esclaves qu'il choisissait lui-même. »

« Le démon torturait toujours ses victimes et gravait sur leur crâne son signe : une étoile à quatre branches. »

« Lors de la destruction de la ville, le démon fut terrassé par un grand prêtre chevalier, qui confia son épée sacrée à notre nouvelle ville et fit la prophétie suivante : tant que l'épée serait là, le démon ne pourrait revenir. »

« Il est bon que nos enfants et les enfants de nos enfants ne connaissent pas le démon, car ses pouvoirs étaient vastes, il contrôlait les éléments, apparaissait et disparaissait à volonté, ses yeux s'ouvraient sur les enfers et sa voix glaçait le cœur des plus braves. Qu'il soit banni des nouveaux royaumes pour l'éternité. »

Si les personnages recherchent l'épée, ils auront une déconvenue. Les prêtres leur avoueront que l'un d'eux a vendu l'épée, il y a cinquante ans de cela, à un aventurier de passage… Gênés, ils demanderont aux personnages de garder le silence sur ce point ; ils sont même prêts à acheter leur silence.

Les bas quartiers

Perlemman, comme toute ville des Jeunes Royaumes, a ses bas quartiers, refuge des pauvres et des hors-la-loi. Elle compte plusieurs confréries de voleurs et de tueurs en tout genre qui ont élu domicile dans les anciennes galeries. Ils seront donc les premières victimes du démon et quitteront rapidement leurs terriers.

Les bas quartiers forment un labyrinthe de ruelles sombres, enfumées et nauséabondes où se mêlent les artisans, les manœuvres, les mendiants et les coupe-jarrets, les prédateurs de cette jungle urbaine.

Les premiers jours, toutes les bandes contactées par les personnages refuseront de collaborer avec eux. Ensuite, aiguillonnées par la crainte, elles viendront d'elles-mêmes proposer leurs services. Les plus courageux deviendront des guides pour explorer les galeries et la Colline maudite.

Si les PJ posent alors des questions sur la famille Korr, ils apprendront que le père se méfiait de son fils. Il avait même payé aux Ours rouges, les meilleurs tueurs de la ville, une forte somme pour qu'ils refusent tout contrat éventuellement proposé par Kercelin. A propos de Wepp Haulser, les voleurs avoueront lui avoir livré deux esclaves, enlevés à un marchand la veille de l'invocation. Ils ont été payés avec des pièces frappées à Perlemman.

La ville haute

La ville haute forme un damier de jardins et de palais. C'est là que résident la noblesse, les grands marchands, les prêtres et tous les puissants de Perlemman. Les rues sont des avenues larges et lumineuses. Les jardins abritent des essences rares agencées avec raffinement. Des fontaines ornées de statues enchantent l'oreille par le doux murmure de l'eau. Les palais rivalisent par la splendeur de leur façade, la hauteur de leurs colonnades, la grâce des nymphes sculptées sur les chapitres… Toutes ces merveilles sont protégées par des gardes privés et le guet de la ville.

Les salles d'escrime sont fréquentées par les jeunes nobles, et de ce fait par tous les amis de Kercelin. Il est évident que Kercelin est devenu, avec la mort de son père et la disparition de sa sœur, l'homme le plus respecté de la haute ville. Tous les jeunes nobles souhaitent gagner son amitié, quant à ses amis ils se rengorgent et se posent comme les maîtres de la cité. Seuls les esprits les plus insouciants ou les plus frondeurs osent se départir de cette adoration servile et inconditionnelle.

Les valets forment également un groupe conscient du nouveau pouvoir de Kercelin. Quelques pièces remises à un serviteur permettent d'apprendre les renseignements suivants : tous les nobles

cherchent à rentrer dans les bonnes grâces de Kercelin. Tous devaient de fortes sommes à son père et ils espèrent maintenant obtenir quelques faveurs d'un fils réputé pour son orgueil et sa faiblesse devant les flatteries.
Les jeunes damoiselles fréquentent pour leur part les jardins de la ville haute. Une discussion courtoise avec l'une d'elles permet de découvrir le nouvel élu de tous ces cœurs : Kercelin. Et toutes pleurent sa sœur, Cinelline, et craignent que les griffes du démon ne se referment sur elles.

Le palais des Korr

Le palais des Korr domine les autres, à tous points de vue : la taille, la richesse des matériaux, l'architecture… c'est une véritable demeure de roi.
Kercelin acceptera que les envoyés du sénat fassent leur enquête. Le corps de Marzin a été réduit en purée ; il porte gravé dans le crâne une étoile à quatre branches.
Au cours de cette fameuse nuit, tous les habitants du palais ont entendu des cris horribles. Le temps qu'ils interviennent tout était fini, Marzin était mort et sa fille disparue. Dans la chambre de cette dernière, aucun signe de violence n'est perceptible. Kercelin était sorti avec ses amis faire le tour des tavernes du port.

Les galeries

Les galeries couvrent toute la superficie de Perlemman. Ce sont des vestiges de la cité melnibonéenne. Par crainte, tous leurs accès ont été murés. Cependant, les voleurs et les parias les ont rouvertes et y vivent depuis.
Les galeries sont parfaitement circulaires et leur parois sont lisses et d'un rouge sombre plutôt inquiétant. Elles forment une véritable toile d'araignée, où les PJ risquent de se perdre sans l'aide d'un guide.

La Colline maudite

La Colline maudite est le seul vestige extérieur de la cité melnibonéenne. Il s'agit d'une butte couverte de ruines et envahie par des ronciers et une forêt touffue. Des phénomènes étranges y ont eu lieu après la destruction de l'antique cité, si bien que les habitants de Perlemman ont renoncé à l'occuper et l'ont entourée d'une muraille.
En fait, la colline est hantée par les âmes des Melnibonéens tués par les humains. Ces fantômes sont « inoffensifs » mais tourmentent par leurs cris et leurs brèves apparitions les vivants qui s'y aventurent. C'est dans les galeries qui passent juste en dessous que le démon a installé son repère.

L'auberge de Debreu

C'est une petite auberge du port, plutôt cossue, où viennent se reposer des voyageurs sans souci financier. La chambre de Wepp Haulser est située à l'étage. Un garde de la cité envoyé par le sénat se tient devant la porte. Le mobilier est réduit à un lit, trois grands coffres, une table et deux chaises. Les PJ pourront trouver dans les coffres : une cassette contenant 300 pièces d'or de Perlemman, des vêtements de voyage neufs, plusieurs dagues sacrificielles (de facture melnibonéenne) et une profusion de parchemins, grimoires, fioles, boîtes d'herboriste… Il y a même une peau humaine sur laquelle est écrite une incantation.
Le personnel de l'auberge, Debreu le premier, témoignera que Wepp était un client étrange, silencieux. Il s'était présenté comme un marchand d'Ilmiora venant installer un comptoir pour le compte d'un cousin. C'est à ce titre qu'il avait loué pour deux ans des caves dans le quartier, pour y entreposer des barriques de vin. Visiblement, il ne connaissait personne à Perlemman.

Les caves

C'est dans ces caves que Wepp a entrepris le rituel ; deux gardes envoyés par le sénat se tiennent à l'entrée. A l'intérieur, le spectacle est atroce. Wepp a été écorché vif et tous ses os ont été extraits de son corps qui forme maintenant un amas rouge. Les deux esclaves sacrifiés par Korr ont été déchiquetés par le démon. Sur tous les cadavres, les PJ remarquent une étoile à quatre branches. Un personnage ayant des connaissances en sorcellerie peut découvrir que Wepp a commis plusieurs erreurs dans la cérémonie (herbes inadéquates, tracé des symboles de protection erroné…).

Épilogue

Une fois le démon banni et Kercelin livré à la « justice », le sénat remettra son dû à chaque PJ et l'invitera à quitter la ville au plus vite ; la reconnaissance n'étant pas de ce monde…
Quant à Cinelline, très marquée par sa captivité, des guérisseurs (payés par le sénat) la jugeront folle à lier et l'enverront dans un couvent. Sans héritier, la fortune de Korr revient à Perlemman, c'est-à-dire aux sénateurs qui se partageront ses millions de bronzes. Kercelin pour sa part sera exécuté discrètement dans les geôles de la forteresse. ■

Éric Simon
illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Les événements

Voici au jour le jour les événements de l'aventure :

Nuit 0 : invocation du démon, meurtre de Marzin, de Wepp et enlèvement de Cinelline. Le démon s'installe sous la Colline maudite avec Cinelline.

Jour 1 : découverte des cadavres, réunion du sénat. Les aventuriers sont conduits le matin au sénat qui leur confie l'enquête. L'après-midi, des gardes les emmènent au palais des Korr, à l'auberge de Debreu et dans les caves.
Nuit 1 : le démon sort des galeries et enlève quatre personnes dans les bas quartiers.

Jour 2 : la panique commence à gagner les bas quartiers. Les PJ sont libres d'agir.
Nuit 2 : le démon enlève six personnes dans les ruelles du port.

Jour 3 : la panique s'empare des bas quartiers et du port. La foule vient assiéger le temple de Goldar pour y demander de l'aide. Debreu envoie un message à Kercelin et lui fait une offre : son silence contre 500 pièces d'or versées tous les mois.
Nuit 3 : le démon enlève cinq personnes dans les bas quartiers.

Jour 4 : des habitants commencent à quitter Perlemman, deux étrangers sont lynchés dans le port.
Nuit 4 : le démon enlève six personnes dans la ville haute.

Jour 5 : des nobles quittent Perlemman pour leurs domaines campagnards. Un prêtre de Goldar est lynché.
Nuit 5 : le démon enlève trois personnes dans les bas quartiers. Kercelin vient assassiner lui-même Debreu.

Jour 6 : les PJ apprennent la mort de Debreu. S'ils rendent visite à sa veuve, celle-ci leur dit que son mari « avait trouvé un trésor magique, une rente à vie. » Elle sait simplement que son mari l'a caché dans l'auberge. Trouver le contrat demande 6+1d6 heures de recherche.
En fin de journée, la population furieuse vient brûler l'auberge de Debreu, accusée d'être un nid de sorciers.
Nuit 6 : le démon enlève 5 personnes dans le temple de Goldar…

Jour 7 : Tryass arrive à Perlemman et contacte le sénat ; les personnages sont invités à le rencontrer. Le sorcier propose de bannir le démon en échange de la restitution de ses biens. Il a besoin de six heures pour préparer le rituel. Après, il doit aller à la rencontre du démon, rester pendant trois rounds en sa présence (le temps de lancer le sort) ; aux PJ de trouver puis d'occuper le démon pendant le rituel… La réussite de Tryass est automatique.
Si le problème du démon n'est pas réglé au jour 7 (par exemple : Tryass et les PJ ne se sont pas entendus, délai de récupération des grimoires du sorcier plus long…), les événements de la nuit 7 et du jour 8 ont lieu.
Nuit 7 : le démon enlève cinq personnes dans les bas quartiers.

Jour 8 : la population des bas quartiers et du port, devenue folle de terreur, envahit le temple de Goldar, le pille et le brûle, puis installe un sanctuaire au démon. La foule essaye aussi de prendre le sénat et la ville haute mais les gardes résistent et font un massacre.
Si à ce stade les PJ n'ont pas réussi à bannir le démon, l'aventure prend fin. Perlemman sombre dans le chaos ; quelques jours plus tard, l'armée de Lormyr viendra « nettoyer » l'endroit…



Un scénario Casus Belli pour

AD&D2



Naufrage au centre de la terre

Ce scénario rocambolesque entraîne des aventuriers de niveaux 1 à 4 dans un univers inspiré de Jules Verne et Conan Doyle. Comme tous les articles estampillés « Destination Aventure », il est destiné aux **débutants, maître de jeu et joueurs**.

Le coin du maître de jeu

« Oui messieurs, je l'affirme, il existe un royaume au centre de la terre ! Mon voyage en sera une brillante démonstration ! » Par ce défi aux lois élémentaires de la logique, Kwalish, maginventeur officiel du roi Drogon, s'attire les risées de la cour et de ses semblables. Mais son projet est arrêté : il ira explorer les territoires vierges tapis dans les profondeurs du monde ! En quelques mois d'ardeur créatrice, il met au point une fantastique machine capable de voyager sous la croûte terrestre : le Kwaliscaphe. Après quelques tests encourageants, il part pour la grande aventure. Mais l'engin est attaqué par une créature minérale tentaculaire et Kwalish doit faire irruption dans l'auberge de Maître Tastelune et dans la vie des personnages (PJ). Il les entraîne ainsi dans une formidable odyssée, où ils découvriront un monde déroutant enfoui sous la surface. Ils y traqueront le Scrophulus scintillatus, en quête de l'indispensable quartz. Ils y rencontreront le peuple gnop au cœur de l'envoûtante et mortelle jungle d'Opale. Enfin, suivant leur destinée, les PJ affronteront en un titanesque combat la cruelle Zorazaane et ses Tritons des flammes au cœur d'une tourmente volcanique !

Ce scénario, destiné aux débutants, présente une structure volontairement dirigiste afin d'en faciliter la gestion. Par ailleurs, vous trouverez dans le texte des conseils pour interpréter les principales personnalités, ainsi que des descriptions bordées d'un filet gris à lire telles quelles à vos joueurs, ou à utiliser comme source d'inspiration. Nous vous conseillons de bien vous imprégner de l'ambiance de chaque lieu et des péripéties qui s'y déroulent avant de jouer. Vous pouvez situer cette histoire dans n'importe quel monde puisque les références géographiques sont inexistantes. Quant aux noms des personnages, libre à vous de les modifier pour les intégrer à vos créations personnelles. Un dernier conseil : arrangez-vous (trichez !) pour que Kwalish ne meure pas. En effet, il est le fil directeur de cette histoire et sans lui les PJ n'ont aucun espoir de sortir du monde souterrain.

Vous aurez besoin du Guide du Maître (GdM), du Manuel des joueurs (MdJ), du Bestiaire monstrueux (BM) et de son Appendice 1 : le Bestiaire Forgotten Realms (BFR). Autres abréviations : classe d'armure (CA), dé de vie (DV), point de vie (PV), toucher une armure de classe 0 (TAC0), dégâts par attaque (Dég.), jet de Sauvegarde (JdS), dés à 6 faces, 8 faces (d6, d8).

Où le Kwaliscaphe surgit des profondeurs

Tout commence dans le calme et la fraîcheur d'une petite auberge campagnarde où vos PJ, vieux habitués ou aventuriers de passage, peuvent faire connaissance devant un verre de vin ou une partie de dés.

Confortablement attablés, vous observez le ballet incessant de Maître Tastelune, l'aubergiste, qui vient répandre sa bonne humeur entre les tables de chêne sombre.
Un ménestrel fredonne une ballade tandis que les rares clients somnolent sous les poutres massives. Soudain, le sol se met à trembler. D'imposantes fissures viennent zébrer le dallage et, dans un fracas étourdissant, une étrange foreuse métallique fait irruption en soulevant un nuage de débris. Une écoutille s'ouvre à l'avant et une sorte d'échevelé poussiéreux jure en ouvrant des yeux exorbités (Comment le jouer : original et affairé, il ressemble en tout point à Christopher Lloyd dans « Retour vers le futur ») : « Nom de Zeus ! Où suis-je ? » Il s'excuse pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minéraux jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Kraken m'a retrouvé ! Vite ! Montez à bord ! »

Le **Kraken de pierre (chaque tentacule : CA 6, DV 2, PV 12, TAC0 20, Dég. 1d8)** est une sorte de pieuvre géante à composantes minérales et qui vit dans le sous-sol, s'y déplaçant comme un poisson dans l'eau. Vos PJ ont à

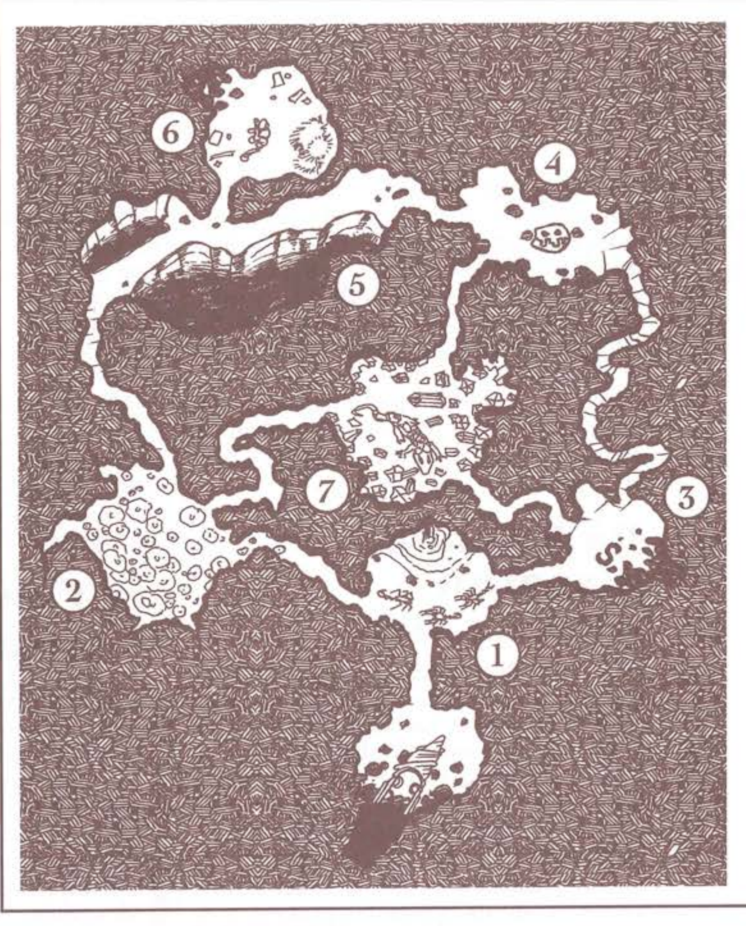
présent quelques instants pour réagir. Ceux qui choisissent de rejoindre le Kwaliscaphe devront éviter les tentacules et les divers débris qui volent à travers la pièce (il faut réussir un JdS contre Souffle pour ne pas perdre 1d6PV). Ceux qui choisissent la fuite ou le combat seront rapidement submergés et capturés par l'un des monstrueux appendices. Cependant, dès que l'un des PJ est capturé, un bras mécanique surgit de l'un des flancs du surprenant engin, sectionne le tentacule et agrippe le PJ pour l'amener à bord. Ainsi, tout le monde se retrouve à l'intérieur du Kwaliscaphe.

Où l'on capture un gisement de quartz

Une course-poursuite s'engage entre le Kwaliscaphe et le Kraken à travers les roches et les minéraux. La machine est secouée en tous sens dans un concert de crissements inquiétants. Le monstre finit par abandonner la chasse mais, sous l'effet de l'énorme pression, l'engin s'emballe et continue sa folle plongée pendant d'interminables instants. Kwalish en profite pour se présenter et expliquer ce qui l'a amené ici : « … et je me demande d'ailleurs qui m'a fait cadeau de ce satané Kraken. Il faut une sacrée invocation pour les attirer, ces bestiaux ! » Soudain, dans un ultime craquement, la machine perce la voûte d'une gigantesque caverne et, après un court vol plané, vient s'écraser sur un rivage basaltique.

Lorsque vous reprenez connaissance, vous contemplez, baignant dans une lueur écarlate, une immense étendue de lave secouée par les sursauts de formidables geysers de flammes. Tout autour de vous, d'énormes blocs de granit noir viennent s'effondrer dans la roche en fusion. Kwalish est en train d'examiner sa machine d'un air satisfait : « Elle n'a pas trop souffert, donnez-moi quelques heures pour réparer et… Nom de Zeus ! Panne sèche, plus un gramme de quartz ! »

Il explique aux PJ que le Kwaliscaphe puise son indispensable énergie dans les cristaux de quartz et qu'il faut, pour pouvoir repartir, en trouver une source suffisante (une dizaine de kilos). « Étant donné la composition de ces cavernes, vous ne devriez pas mettre longtemps à en trouver, surtout avec l'aide d'Archibald ! »
Kwalish sort alors une petite cage dorée contenant un minuscule esprit-follet qui semble fort irrité de la situation (comment le jouer : soit vous vous contentez de l'utiliser comme un simple détecteur qui hurle « C'est par là ! » dans la direction du quartz, soit vous le jouez facétieux et boudeur afin de compliquer la tâche de vos joueurs). « Archibald possède l'étrange propriété d'être sensible aux émanations de quartz, il vous sera d'une aide précieuse, mais, méfiez-vous, il est très joueur ! »
Vos personnages doivent maintenant se fier aux indications d'Archibald pour progresser à travers un vaste réseau de grottes. Ils vont faire quelques rencontres en chemin.



1 – L'antre aux Scorpions. Les trois énormes **Scorpions blancs (CA 5, DV 2+2, PV 11, TAC0 19, Dég. 1d4/1d4/1, variété « gros », BM p. 260)** qui vivent ici attaquent tout intrus. Dans le fond de la caverne coule une source d'eau pure aux vertus curatrices (+ 1d6PV à toute personne qui en boira, valable une seule fois par PJ).
2 – La forêt de champignons. De gigantesques champignons ont envahi la grotte, disséminant dans l'air leurs spores aux propriétés hallucinogènes. Toutes les minutes, chaque PJ doit réussir un JdS contre le Poison ou subir l'un des effets suivants (tirez 1d6) : 1 : ramollissement cérébral (idem sort de Lenteur) ; 2 : le PJ entame une discussion passionnée avec les champignons et devient agressif si ses camarades l'interrompent ; 3 : le PJ voit ses compagnons se transformer en monstres gélatineux ; 4 : le PJ pense que le monde est une vaste rigolade, il danse en chantant *C'est la cueillette des champignons…* ; 5 : le PJ se prend pour un personnage illustre (l'empereur Krapoléon, Mesquin l'enchanteur…) ; 6 : Excitation motrice (idem sort de Hâte). Informez secrètement chaque joueur de ces « transformations » et faites-lui jouer la scène. Les effets durent de 1 à 6 rounds.
3 – L'étranger. Sur le sol de la grotte est tapie une **Vase grise (CA 8, DV 3+3, PV 21, TAC0 17, Dég. 2d8, BM p. 293)**. À l'emplacement marqué « S » gît le squelette d'un homme aux vêtements étranges. Le malheureux semble avoir rampé hors d'un étroit tunnel pour venir mourir là. Un jet en Langues anciennes permet de décrypter le nom « A. Saknussen »* inscrit sur son curieux couvre-chef. Sa sacoche contient un tube d'ivoire muni de lentilles (une longue-vue, équivalent à une Lentille de détection, GdM p. 201). Quant au tunnel, il s'enfonce dans les profondeurs de la terre avant d'être obstrué par un éboulement. Zeus seul sait où il pouvait mener…
4 – Le rocher-qui-chante. Cette caverne est occupée par un curieux rocher vivant répondant au nom de Kkrrzzkk (traduction approximative). Il s'agit d'un « bébé » **Galeb Duhr (CA 0, DV 4, PV 26, TAC0 17, Att. 2d6, pouvoirs spéciaux supprimés, BM p. 108)**, égaré loin de son peuple. Il a peur dans le noir et chante pour attirer l'attention : un son grave et bourdonnant, curieusement mélodieux. Étant donné son tout jeune âge, il prend les deux premiers PJ qu'il voit pour ses parents et ne les lâche plus ! Il chante (fort) quand il est content, il pleure (encore plus fort) dès qu'on le délaisse, il sautille quand il s'amuse (un éboulement ?)… Bref, abusez sans modération de ce sympathique personnage avant de faire surgir les parents qui ramèneront le « fiston ». En passant, ils offriront deux gemmes de 1 000 PO aux PJ s'ils ont été de bonnes nounous.

* Référence à *Voyage au centre de la Terre*.

5 – Le gouffre. Enjambé par une étroite arche de pierre, il fait 10 mètres de large et 30 de profondeur. Il abrite une vingtaine de **chauves-souris géantes (CA 8, DV 1, PV 2, TAC0 20, Dég. 1-2, BM p. 38)** qui attaquent seulement si elles sont dérangées : éclats de voix, jet d'une torche dans le gouffre, etc. Quiconque s'avance sur le pont attire l'attention du troll occupant la caverne voisine.
6 – Le Troll. Snagrash le troll **(CA 4, DV 6+6, PV 19, TAC0 13, Dég. 1d4+4/1d4+4/1d8+4, BM p. 286)** est contraint de vivre là depuis qu'un éboulement a bloqué la sortie de sa caverne, quelques mois auparavant. Il est littéralement affamé et les PJ incarnent justement ses rêves culinaires les plus fous. Même affaibli, il développera des trésors de sournoiserie pour les séparer et les dévorer un par un (comment le jouer : aspect difforme, langage primitif, voix fourbe et mielleuse : Golum dans *Le seigneur des Anneaux*). Ajoutons que Snagrash ne supporte pas le chant de Kkrrzzkk : ses horribles basses fréquences lui donnent des convulsions pendant 1d4 round.
7 – Le repaire du Scrophulus.

Vous pénétrez dans une grotte irradiant une lueur bleuâtre, où de nombreuses galeries se rejoignent. Un formidable paysage de cristaux translucides reflète la moindre lumière. Au centre, vous distinguez un énorme gisement de quartz. Soudain, il s'éclaire d'une intense lueur intérieure… et se soulève ! Vous venez de découvrir le Scrophulus, entièrement caparaçonné de cristaux de quartz. Croisement improbable entre un iguane monstrueux et un concasseur gigantesque, il vous toise en ouvrant sa puissante mâchoire plate et encombrée de débris minéraux. Dans un formidable sifflement, sa queue hérissée d'épines rocheuses détruit un champ de roses minérales puis il fonce sur vous…

▷

Selon votre goût, vous pouvez vous contenter d'un affrontement classique au cœur de ces champs de cristal ou organiser une chasse haletante à travers tout le réseau de cavernes. **Scrophulus scintillatus : CA 5, DV 5+5, PV 33, TAC0 15, Dég. 1 morsure 2d6, 2 griffes 1d6/1d6, 6 m de long, 2 m de haut.** Le Scrophulus peut parcourir murs et plafonds grâce à ses pattes munies de ventouses. Une fois toutes les 10 minutes, sa carapace peut produire un éclair aveuglant (idem au sort Lumière). Il est attiré par tout ce qui brille.

Où Kwalish disparaît sans un mot

Lorsque les PJ regagnent le Kwaliscaphe avec leur butin de quartz, le maginventeur est introuvable. Autour de la machine, des traces indiquent qu'il y a eu une courte lutte avec de nombreux assaillants aux pieds nus (jet en Pistage pour estimer leur taille à 1 mètre). La piste, facile à suivre, conduit vers une paroi escarpée à l'autre extrémité de la grotte. Sur ce gigantesque mur de granit, une fresque primitive semble conter les exploits épiques d'un petit humanoïde (c'est un Gnop, mais les PJ ne le savent pas encore !). Un examen attentif permet d'y découvrir une porte secrète de 2 m de haut. L'embrasure est ornée de nombreuses représentations de monstres empalés, dominés par un petit humanoïde hilare et écarlate.
En retrait, une petite fosse contient un liquide gélatineux, écarlate et légèrement urticant. Cet accès à la vallée des Gnops (voir plus loin) est protégé par un système fort simple mais ingénieux : si on ouvre la porte sans plus de précaution, un énorme pieu surgit du sol et empale l'imprudent (dégâts 2d6). Par contre, si on a le courage de s'immerger dans la petite fosse, on déclenche un mécanisme et la porte pivote horizontalement. Elle s'ouvre sur un étroit tunnel (1,80 m de diamètre) qui sinue en pente raide à travers la roche basaltique pendant plusieurs kilomètres. Pour corser un peu ce passage, vous pouvez faire intervenir une colonie de mille-pattes géants (BM p. 191), un éboulement, une rivière souterraine avec passage d'un siphon, etc.

Le temps s'étire interminablement, jusqu'à ce que la sortie apparaisse enfin. Les parois du tunnel s'élargissent, baignées d'une douce lumière, tandis qu'une brise délicate vient caresser vos cheveux. La surface n'était peut-être pas si loin, après tout. Le tunnel débouche sur un promontoire rocheux surplombant une vallée gigantesque : il fait nuit, la chaleur est accablante, et sous la voûte céleste piquetée d'étoiles s'étire à perte de vue une stupéfiante jungle phosphorescente. Loin au nord, un volcan jaillit du labyrinthe végétal pour teinter la nuit de lueurs crépusculaires. En contrebas, un sentier descend entre les fougères opalescentes. Il conduit tout droit au cœur de cette vallée perdue, où plane le parfum du commencement des temps…

Cette « vallée » est encore plus extraordinaire qu'elle n'y parait puisqu'il s'agit en fait d'une caverne aux proportions titanesques ! Les PJ sont quelque part au centre de la terre, dans une enclave de plusieurs kilomètres de large dont la faune et la flore ressemblent encore à celles de la préhistoire. Ne dévoilez la surprise que petit à petit : un jet en Sens de l'orientation ou Météorologie permet de constater l'absence de constellation identifiable (les « étoiles » sont des éclats cristallins piqués dans la voûte, plusieurs centaines de mètres au-dessus), il n'y a pas de lune, les espèces végétales sont inconnues (jet en Herboristerie), etc.

Où l'on explore la jungle d'Opale

Suivant la piste mystérieuse, vous vous enfoncez dans la touffeur moite de la jungle. De part et d'autre du sentier, certains arbres séculaires déploient de gigantesques ramures phosphorescentes, constellées çà et là d'étranges fleurs lumineuses. Autour de vous, les ténèbres emplies du chant des grillons résonnent de caquètements et de cris gutturaux. Parfois, les voix de la jungle se figent et l'on perçoit le claquement d'invisibles ailes de cuir, au-dessus des arbres…

Rendez l'atmosphère inquiétante, oppressante. La progression est pénible, les pieds s'enfoncent dans l'humus, des insectes se glissent sous les armures et les PJ ont sans cesse l'impression d'être épiés (pensez au roman *Le monde perdu* de Conan Doyle). De temps à autres, les aventuriers trouvent un objet ou un bout de tissu appartenant à Kwalish. S'ils escaladent un arbre pour se repérer (certains font plus de 60 mètres de haut), ils verront la trouée du sentier s'éloigner en direction d'un piton rocheux au milieu de la jungle, à mi-chemin du volcan. Afin de corser cette expédition, nous vous proposons les rencontres suivantes qui peuvent intervenir à tout moment, dans l'ordre que vous désirez.

1 – Le grand saurien.

Un profond silence s'abat soudain sur la jungle. L'instant d'après, une poignée de quadrupèdes élancés traversent le sentier sous vos yeux en filant comme des flèches. Provenant de la même direction résonnent alors d'effroyables craquements de branches : quelque chose de gigantesque est en train d'approcher, attiré par l'odeur de la viande fraîche…

La créature est une machine à tuer de 5 mètres de haut apparentée au tyrannosaure : c'est un **Gorgosaure (CA 5, DV 13, PV 51, TAC0 7, Dég. 1d3/1d3/3d8+3, BFR p. 45)**. Utilisez-le surtout pour faire peur aux PJ (il les poursuit dans la forêt, arrache quelques jeunes troncs d'un seul coup de dents, etc.), sans abuser de ses caractéristiques très puissantes. Au besoin, faites surgir un Iguanodon et organisez un titanesque combat.

2 – Le piège.

Planté sur un énorme pieu au milieu du sentier, un crâne sinistre vous contemple de ses orbites vides. Plusieurs quartiers de viande couverts de mouches sont attachés au pieu.

C'est un ingénieux piège à gibier conçu par les Gnops. Quiconque s'approche du pieu à moins de trois mètres de rayon est précipité dans une trappe de 6 mètres de profondeur (Dég. 4d6, divisés par deux avec un JdS réussi contre la Paralysie, GdM p. 76) qui se referme aussitôt. La fosse contient déjà un **Hyènodon blessé (CA 7, DV 5, PV 15, TAC0 15, Dég. 3d4, BM p. 152)**.

3 – Le chasseur aérien.

Vous marchez depuis quelques temps dans un espace découvert où les arbres majestueux sont clairsemés, quand soudain un terrible courant d'air vient glacer votre échine : une ombre hideuse venue des hauteurs descend sur vous !

Comptez mentalement jusqu'à 5, après quoi tous les PJ qui n'ont pas spécifié qu'ils se plaquaient à terre jettent un d20 : celui qui fait le score le plus bas est pétrifié de terreur et automatiquement agrippé par un **Ptérodactyle (CA 5, DV 6+6, PV 32, TAC0 13, Dég. 2d4, BFR p. 48)**. Il est alors emporté vers son nid au faîte d'un bosquet de gigantesques séquoias, quelques 80 mètres plus haut ! A moins que le PJ capturé n'engage le combat dans ces conditions précaires, il n'est pas « consommé » tout de suite et le Ptérodactyle repart aussitôt chasser. Le problème consiste surtout à redescendre (règles d'escalade p. 135-137 du MdJ).

4 – Le singe.

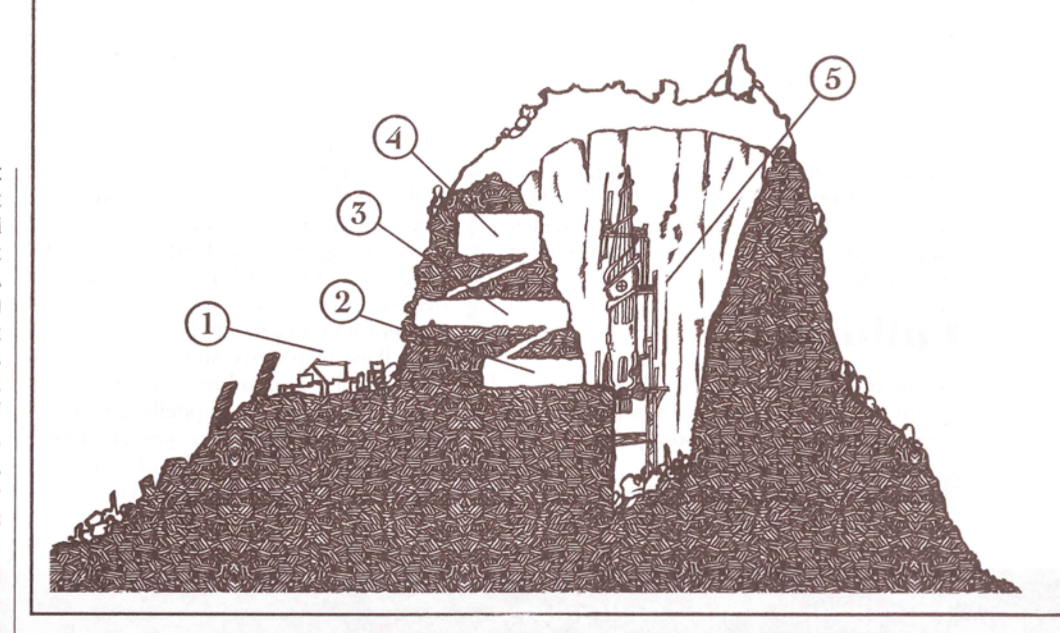
Une série de cris aigus déchire soudain l'obscurité devant vous : à quelques mètres à peine, un petit singe au pelage roux vient de se faire prendre dans une immense toile d'araignée à peine visible, vous évitant du même coup cet horrible piège. Autour de l'animal, quatre énormes arachnides velus descendent lentement le long de leur fil de soie…

Les PJ peuvent lutter contre les **araignées (CA 6, DV 2+2, PV 12, Dég. 1d6, BM p. 16)** ou les mettre en fuite (elles craignent le feu). S'ils y parviennent, le singe (BM p. 188) s'attache au plus sympathique de ses sauveteurs et devient son fidèle familier.
Au terme de ces épreuves, les PJ atteignent le centre de la vallée où s'élève le piton rocheux.

Où l'ennemi monte à l'assaut

Un ultime rideau de verdure s'efface et vous arrivez aux abords d'une vaste clairière. Au centre, un formidable piton rocheux s'élance d'une centaine de mètres vers le ciel. D'un œil admiratif, vous effleurez les délicates habitations troglodytes creusées à mi-hauteur… lorsque votre rêverie est interrompue par une immense clameur : on se bat de l'autre côté du pic !

Les PJ arrivent en pleine bataille : de belliqueux humanoïdes (les Tritons de flammes) jaillissent du sous-bois et attaquent les humanoïdes qui habitent le pic (les Gnops). Les **Tritons** sont des hommes-salamandres caparaçonnés **(CA 5, DV 2+2, PV 8, TAC0 19, Dég. arme ou Souffle de feu 1d6, BFR p. 149)**. Ils sont 20 et utilisent des tridents (Dég. 1d6+1) ou d'étranges armes mécaniques aux reflets cuivrés : des « attrape-hommes » et des arquebuses (voir MdJ p. 81). 5 d'entre eux sont montés sur de gros oiseaux bipèdes, des **Enjambeurs géants (CA 4, DV 2, PV 11, TAC0 19, Dég. 1d8/1d10 + Boule de feu 1d6, BFR p. 77)**. Les **Gnops** ressemblent à des Gnomes sauvages albinos **(CA 9, DV 1, PV 5, TAC0 20, Dég. épieux 1d6. Compétences : Infravision, Escalade 18/20, Pistage 12/20, Façonner des pièges 12/20, Sentir le danger 12/20)**. Ils sont une centaine mais tombent facilement sous les coups meurtriers des Tritons. Ces derniers attaquent également les PJ s'ils se montrent, mais s'en iront quoi qu'il arrive au bout de dix rounds de combat.



Où l'on tient un conseil de guerre

Passons maintenant à quelques explications... Les Gnops sont des êtres sauvages qui connaissent seulement leur monde clos (comment les jouer : primitifs, sympathiques, pensez aux Ewoks dans *La guerre des Étoiles III*). Au cours d'une expédition dans les cavernes, ils ont trouvé Kwalish et l'ont pris pour une sorte de dieu. Ils se sont alors empressés de le ramener chez eux (assommé), car ils espéraient son aide pour lutter contre leur ennemie : la cruelle Zorazaane. Cette dernière est en fait une simple sorcière, jadis chassée de la surface par ses congénères (via un sortilège de Téléportation). Recueillie par les Gnops il y a très longtemps, elle s'est fait passer pour une déesse avant de se tourner vers le puissant peuple des Tritons qui habitent le volcan. A l'aide de sa science et de sa magie, elle a bâti une forteresse et armé ses nouveaux alliés. Depuis, elle lance constamment des raids contre les Gnops pour les réduire en esclavage. Les prisonniers travaillent à la construction d'une mystérieuse « machine », au cœur même du volcan. Au moment où les PJ arrivent, le village est en pleine confusion : Kwalish et le chef des Gnops ont été enlevés lors du dernier raid de Zorazaane, et les Tritons ne cessent de les harceler.

Laissez aux personnages le temps de faire connaissance avec les Gnops. S'ils ont aidé à défendre le village troglodyte, les humanoïdes seront très reconnaissants et offriront de soigner les blessés (tous les PV perdus sont alors récupérés). Racontez l'histoire ci-dessus et faites le point avec les PJ : ils proposeront sans doute spontanément d'aller libérer Kwalish. Si ce n'est pas le cas, motivez-les (ex : le vieux chaman des Gnops a une vision : la sorcière est en train de torturer Kwalish. Elle veut lui arracher les connaissances nécessaires à la construction de sa machine). Au terme d'un véritable conseil de guerre, les Gnops décident enfin de se rebeller et de secouer le joug de Zorazaane. Avec l'appui des PJ, ils sont résolus à attaquer la forteresse pour libérer leurs compagnons. Ils proposent alors aux PJ de constituer un commando volant qui passera par-dessus les fortifications pour aller libérer le chef des Gnops et Kwalish, avant qu'il ne soit trop tard. Pour cela, ils disposent d'un allié précieux : l'oiseau géant Okoko, qui vit au sommet du pic. Okoko est le résultat d'une ancienne expérience avortée de Zorazaane (comment le jouer : une version géante et préhistorique de l'albatros Orville dans le dessin animé *Bernard et Bianca*). Il se fera un plaisir d'aider les PJ...

Depuis le sommet du pic, vous contemplez la jungle qui résonne au son des tambours de guerre. Évitant de regarder en bas, vous agrippez fermement le harnais fixé au dos d'Okoko. Il s'approche du bord et... une bourrasque d'air frais vous gifle le visage tandis que le cœur vous remonte au cerveau ! Ça y est, vous volez ! Au-dessous, filant à travers les bois, le peuple gnop s'élance à l'assaut du volcan. Okoko lance un rire sonore et vous emporte vers votre destin...

Où l'on danse sur les feux du volcan

L'assaut final est le moment crucial du scénario, ce doit être l'apogée. N'hésitez pas à rajouter des « effets spéciaux » lors de vos descriptions. Voici les lieux clefs de l'affrontement et le déroulement général des événements.

1 – Fortifications tenues par les Tritons. A ce niveau, une vingtaine d'entre-eux tirent sur les assaillants sous les ordres d'un imposant supérieur.

2 – Camp de travail. Dans la fournaise du volcan, les esclaves gnops extraient des profondeurs le métal nécessaire pour la fonte et l'élaboration de la Machine de Zorazaane. Juste au-dessus, les laboratoires donnent directement par de gigantesques baies vitrées à l'intérieur du volcan.

3 – Salle des interrogatoires. Sous le regard avide de sa garde personnelle, Zorazaane torture elle-même un Kwalish pantelant **(Sorcière niveau 5, CA 9, PV 21, TAC0 19, Dég. dague 1d4. Sorts : Mains brûlantes x2, Changement d'apparence, Sphère enflammée, Boule de feu. Elle utilise un pistolet à poudre agissant comme une Baguette de Projectiles magiques, 16 charges)**. Obsédée par l'idée de regagner la surface, elle veut connaître les secrets de la propulsion du Kwaliscaphe pour sa propre machine. La pièce, encombrée d'une multitude d'objets étranges, s'ouvre aussi sur le cratère.

4 – Appartements de Zorazaane. Vaste pièce dépouillée éclairée par les lueurs de la Machine et de petits braseros disséminés, elle ne contient que quelques meubles de lave refroidie et un amas impressionnant de traités de magie noire.

5 – La Machine. Dressée vers la surface comme une fusée gigantesque, elle rappelle étrangement le Kwaliscaphe. Immobile dans sa rampe de lancement, elle grouille de Gnops affairés dans le claquement des fouets et les ordres hurlés par leurs geôliers.

La chute de Zorazaane

Tandis que les hordes gnops gravissent les pentes du volcan sous les projectiles tritons, vos PJ, montés sur Okoko se dirigent vers le cratère. Ils peuvent apporter aux Gnops une aide précieuse par des bombardements, des raids... Mais ils se font rapidement attaquer par un gigantesque Triton monté sur une **Mobat écarlate (CA 7, DV 6, PV 20, TAC0 15, Dég. 2-8, BM p. 38)**. Gérez cet épisode comme un combat classique en faisant tirer de temps en temps un jet sous la Dextérité pour déterminer si l'un des PJ est éjecté. Dès les premières victoires, tous les esclaves se soulèvent et viennent combattre les Tritons tandis que certains commencent à détruire la Machine. Vos PJ ont le choix de se poser où ils le désirent (*cf.* plan). Ils peuvent même entrer dans le cratère (il faut éviter les projections volcaniques par un JdS contre Souffle ou perdre 1d6PV par round) et libérer Kwalish en passant à travers les baies vitrées de la salle de torture. Ils survolent le champ de bataille où règnent massacres et confusion dans une tourmente de feu et de sang. Zorazaane se réfugie rapidement dans ses appartements où elle conjure un petit **Élémentaire de feu (4 DV, BM p. 80)** afin d'attaquer les PJ. Gageons que ceux-ci sauront se débarrasser d'un tel adversaire. Dans un hurlement déchirant, Zorazaane assiste à la fin de sa Machine, qui s'écroule en explosant. En quelques secondes, le volcan se réveille ▷

et la lave envahit le cratère, désintégrant créatures et matériaux. Les PJ et les Gnops ont à peine le temps de fuir que la montagne de feu explose dans un déluge de cendres, de lave et de flammes.

Épilogue

Lorsque les clameurs de la bataille ont fini de résonner dans vos têtes et que les héros morts sont portés en terre, vient alors l'heure des banquets. Vous êtes entraînés dans un vertige de saveurs inconnues et de danses endiablées. Tout n'est que ripailles, liesse et spectacles. Kwalish, dans un bref moment de lucidité, insiste pour présenter les PJ au roi Drogon dès leur retour : « C'est un bon souverain et un sacré bonhomme ! Mais il est bien vieux, son pouvoir est contesté, il a de nombreux ennemis... Nom de Zeus ! Ça me rappelle que ce satané Kraken ne m'a pas pris en chasse par hasard et j'ai une petite idée sur celui qui est capable de faire cela... »

Tous les PJ qui ont participé à cette aventure gagnent un niveau. Mais surtout, ils ont conquis l'estime de Kwalish qui ne tarira pas d'éloges sur leur compte auprès de son roi. Voilà l'occasion d'entraîner vos aventuriers dans une véritable saga où surprises, combats et trésors seront épiques et légendaires... Tels seront les thèmes de la grande épopée pour AD&D que vous réserve Casus Belli dans les prochains numéros. ■

Christophe Debien & Patrick Bousquet
illustration : Bernard Bittler
plans : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

Nephilim

Les lumières du bois

Ce scénario conviendra particulièrement bien à un groupe de **Nephilim fraîchement incarnés**, ainsi qu'à des **joueurs et un MJ moyennement expérimentés**. Il serait souhaitable que l'un d'eux soit de l'Air, ou au moins ait un score honorable en Ka-Air.

Introduction des PJ

Paris, un jour comme les autres. Pour une raison quelconque, les PJ flânent dans le VI[e] arrondissement, entre le pont des Arts et St-Germain-des-Prés. Ils sont peut-être à la recherche d'indications ésotériques dissimulées dans l'architecture d'un des immeubles anciens, relativement nombreux dans le quartier. A moins qu'ils ne s'intéressent à cet hôtel, rue St-André-des-Arts, où mourut Oscar Wilde, et dont la façade s'orne d'une énigmatique tête de bélier... A moins qu'ils ne soient tout simplement en train de faire du tourisme, ou de soupirer en constatant les changements survenus depuis leur dernière incarnation.
Quoi qu'il en soit, ils ont un choc en passant devant l'une des galeries d'art qui pullulent dans les environs. Celle-ci se trouve rue Bonaparte et, dans sa vitrine, deux statues fascinantes sont exposées (voir ci-contre). Elles ne sont ni vraiment belles, ni anciennes, mais elles sont manifestement magiques.
Si les PJ entrent se renseigner, ils pénètrent dans un monde de lumières tamisées, de moquette épaisse et d'œuvres de prix éclairées par des spots. Dans un renfoncement, au fond, se trouve un petit bureau, où trône le propriétaire de la galerie, Lucien Jerzyck. C'est un dandy d'une cinquantaine d'années, qui partage son existence entre l'Art et les beaux jeunes gens musclés. Il se montre fort aimable, mais malheureusement : « Les statues ? Ah non, je suis dé-so-lé, elles sont vendues. Je les garde encore un jour ou deux, le temps que la nouvelle propriétaire change la décoration de la pièce où elle veut les installer. Je les ferai livrer ensuite. Vous avez vraiment l'air navré, mes trésors. Que diriez-vous de ce tableau, à la place ? »
Il est réticent à donner l'adresse de sa cliente, mais s'y résigne si les PJ insistent (ou s'ils lui promettent une commission). Elle se nomme Isabelle Dorval (un nom qui dit vaguement quelque chose aux PJ). En revanche, il peut préciser qu'il a acheté les statues « à un artiste très très doué – très prometteur. J'espère bien qu'il me fera parvenir d'autres pièces de cette qualité à l'avenir ». Dans la mesure où le sculpteur n'est pas encore très connu, il les a vendues à un prix relativement bas : une cinquantaine de milliers de francs la paire. Il donne volontiers le nom de l'artiste : Marc Fernon. En revanche, il refuse de fournir son adresse, « et si les acheteurs allaient tous voir directement les artistes, je ferai bientôt faillite, pas vrai ? ».

Premières actions

- Si les PJ n'ont pas réussi à obtenir le nom du sculpteur ou celui de l'acheteuse, ils peuvent tenter un petit cambriolage. Bien entendu, la galerie est équipée d'un système d'alarme électronique assez complexe (jets d'Électricité ou d'Électronique pour le débrancher). Les fichiers de Jerzyck sont conservés sur un PC poussif, et pas spécialement protégés (tout Nephilim ayant un minimum de 25 % en Informatique y a automatiquement accès. Autrement, demandez un jet d'INT x3). En revanche, déménager les statues est une mauvaise idée. Elles pèsent plusieurs centaines de kilos chacune et ne tiennent pas à l'arrière d'une voiture. De plus, le quartier est assez animé pour qu'il se trouve toujours un passant pour s'étonner de voir un camion stationner devant une galerie d'art fermée, et où l'on aperçoit des lumières bizarres... Si les PJ tiennent à s'en emparer avant qu'elles ne soient livrées, faites-les échouer – le camion de livraison passe à un moment où ils ne sont pas là. Sinon, laissez-leur le plaisir de suivre les statues jusqu'à l'hôtel particulier de Mme Dorval.
- Isabelle Dorval n'est pas bien difficile à localiser : son sourire apparaît sur des dizaines d'affiches, dans le métro et ailleurs. Grâce au 3615 Destin, qu'elle dirige, elle promet à chacun le bonheur, un avenir doré et des dizaines de merveilleux cadeaux. Bref, c'est une bienfaitrice de l'humanité... Elle fait partie des gens que les journalistes vont interviewer à chaque fois qu'ils ont une enquête à faire sur la voyance. Il faut dire que son parcours est impressionnant : en deux ans, en partant de zéro, elle s'est bâti un petit empire financier, qui fait plusieurs millions de chiffre d'affaires. Son adresse est dans le bottin...
- Il n'y a pas de Marc Fernon dans l'annuaire parisien. Avec un minitel et un peu de patience, les Nephilim finiront par localiser une personne de ce nom à Provins, à une petite heure de route de Paris...

Les faits

Marc Fernon est bien sculpteur, mais les statues ne sont pas de lui. Il a récemment loué une maison, en province. Elles étaient dans le grenier. Leur véritable auteur se nomme Yggart et c'est un Nephilim. Il est mort il y a quelques années et vient juste de se réincarner. Il va chercher à les récupérer. Après tout, elles représentent une vie entière de travail. Ce sont des focus. A qui sait les lire, elles permettent d'appeler plusieurs créatures d'air et d'eau. L'ennui est que même les humains « sentent » qu'elles ont quelque chose de magique. A moins que les PJ ne les récupèrent très vite, elles risquent d'avoir une trajectoire mouvementée, et de déclencher quelques catastrophes sur leur passage.

L'enquête

Marc Fernon

Si les PJ choisissent de remonter cette piste, ils peuvent se rendre à Provins (Seine-et-Marne). La plupart du temps, ce nom suffit à plonger les Nephilim dans la paranoïa. Après tout, cette ville fut (et reste) très importante dans les plans des templiers. Mais, pour une fois, ces derniers n'y sont pour rien. Ils n'ont même jamais entendu parler de Fernon.

Celui-ci vit dans une petite maison de la ville basse, près de la gare. C'est un jeune homme aimable, mais qui ne leur sera pas très utile. Son atelier est jonché d'échantillons de sa production (qui n'a aucun rapport, ni en style ni en qualité, avec les statues). Il en parle volontiers, mais des questions trop précises le rendent un peu nerveux. Il explique qu'il les a sculptées au début de l'année, au cours d'une période où il faisait des rêves bizarres – « sous l'influence de ses songes ». En fait, son récit sort tout droit de la nouvelle de Lovecraft *L'appel de Cthulhu* (il a estimé que, puisqu'il fallait mentir, autant ne pas trop se fatiguer et utiliser une histoire qui avait fait ses preuves).

Les statues

Elles font toutes les deux dans les deux mètres. Réalisées dans une roche brun-rouge, elles sont stupéfiantes de précision. La première représente une femme ailée, merveilleusement gracieuse, aux traits étrangement allongés et au sourire énigmatique. Ses ailes sont couvertes de lignes et d'arabesques complexes. En vision-Ka, elle paraît « chargée » d'une quantité assez respectable de Ka-Air. Si les PJ posent la question, dites-leur que cela peut s'expliquer d'une infinité de façons : il peut s'agir d'une ancienne stase partiellement déchargée, d'un dispositif de stockage magique, ou d'un objet ordinaire qui, à force de se trouver à proximité d'une source de magie (un Nephilim, autrement dit) se serait « imprégné ».

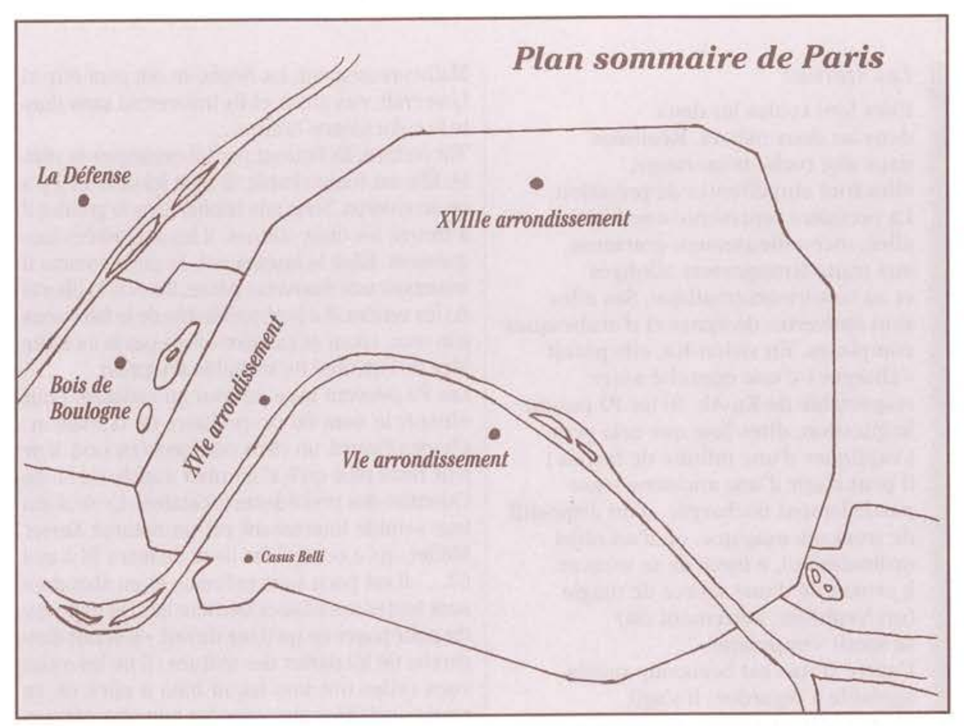
L'autre statue est beaucoup moins agréable à regarder : il s'agit d'une créature trapue, avec une gueule de brochet hérissée de crocs pointus, de longs membres serpentins terminés par des nageoires (ou des griffes, pour les deux paires supérieures), et de gros yeux globuleux. Elle contient du Ka-Eau. Les invocations sont dissimulées dans les lignes de ses écailles…

Malheureusement, les Nephilim ont peut-être lu Lovecraft, eux aussi, et ils trouveront sans doute la coïncidence bizarre…

Tôt ou tard, ils finiront par lui extorquer la vérité. Elle est toute simple : il s'est installé ici il y a un an environ. Sous une bâche, dans le grenier, il a trouvé les deux statues. Il les a étudiées longuement. Elles le fascinaient. Et puis, comme il traversait une mauvaise passe, il a pris la liberté de les vendre. Il a jugé préférable de le faire sous son nom, « pour sa carrière ». Il n'a pas la moindre idée de l'identité du véritable sculpteur.

Les PJ peuvent faire un tour au cadastre pour obtenir le nom du propriétaire de la maison : Charles Pavard, un vieux bourgeois racorni. Il ne leur reste plus qu'à s'informer auprès de lui de l'identité des précédents locataires. Le seul qui leur semble intéressant est un nommé Xavier Müller, qui a occupé les lieux de mars 54 à mai 67… « Il est parti sans prévenir, et en abandonnant toutes ses affaires derrière lui. J'ai tout vendu pour payer ce qu'il me devait. » Il serait dangereux de lui parler des statues : il ne les a pas vues (elles ont une façon bien à elles de se rendre invisibles aux yeux des humains dépourvus de sens esthétique) mais elles sont, juridiquement, sa propriété. Il les revendiquera, plus pour le plaisir de la procédure que par envie. Il n'est pas templier lui-même, mais une bonne partie de ses relations doivent appartenir à l'ordre. Il suffirait d'un mot imprudent de sa part pour déclencher des complications catastrophiques pour les PJ. A vous de décider s'il le prononce ou pas. Dans ce cas, vous pouvez faire intervenir un groupe de « policiers municipaux » qui commenceront par interroger Fernon avant de se mettre à la recherche des PJ, puis de Jerzyck, et pour finir d'Isabelle Dorval… ▷





Yggart

L'épisode de Provins est un bon moment pour que les PJ l'aperçoivent pour la première fois. Réincarné depuis peu, il revient rôder autour de la maison qu'il a occupée sous l'identité de Müller. Quand vous le désirerez, il fera une petite visite nocturne au grenier. Constatant que ses statues chéries ont disparu, il descendra interroger Fernon (il n'est pas certain que ce dernier survive à la discussion). Après, Yggart remontera sur Paris... Il arrivera chez Isabelle Dorval plus ou moins en même temps que les PJ (et d'un point de vue dramatique, il serait bon qu'ils ne puissent s'expliquer avec lui qu'au tout dernier moment).

Pour l'instant, les Nephilim vont juste entendre parler « d'une sorte de clochard nègre » que les voisins de Fernon se plaignent de voir traîner dans le coin. Selon certains, il porte une sorte de perruque blonde.

En fait, Yggart est un Ange dont la métamorphose est assez avancée. En tant que Müller, il a été tué à Paris, dans une maison du XVIII[e] arrondissement. Il a sagement regagné sa stase (une fibule mérovingienne en or), et a attendu... Les champs magiques l'ont libéré le mois dernier, et il s'est précipité dans le premier simulacre disponible. Malheureusement pour lui, le théâtre de sa mort étant entre-temps devenu un squat, il s'est retrouvé dans le corps d'un clochard noir et camé jusqu'à l'os. Il passe son temps à pester à ce sujet, et envisage fortement de « suicider » ce simulacre pour en prendre un autre. Mais il redoute trop la douleur physique pour s'y résigner, sauf en cas d'urgence. Quoi qu'il en soit, le manque d'argent limite sévèrement ses déplacements, et sa métamorphose le rend terriblement voyant : il a les cheveux blond doré et ses mains commencent à blanchir.

Isabelle Dorval

Si les PJ préfèrent suivre cette piste, ils aboutissent à un bel immeuble du XVI[e] arrondissement. Visiblement, la voyance rapporte... Les deux premiers étages sont ceux d'une entreprise comme les autres. A l'entrée, il y a une réceptionniste jolie, souriante et bête (les statues trônent dans deux alcôves, de part et d'autre de son bureau. Elle ne les aime pas du tout, sans trop savoir pourquoi). Le reste du rez-de-chaussée et une bonne partie du premier étage sont dévolus à la gestion du service minitel. Il y a un gros ordinateur, plusieurs informaticiens, et surtout des dizaines de « voyants assermentés » qui répondent aux questions des milliers de connectés. Le reste du premier abrite le service courrier, qui reçoit des sacs de demandes « d'horoscope personnalisé vie-santé-amour » venues de toute la France (et surtout, les chèques qui vont avec) et se charge d'y répondre. Le second étage est consacré au secrétariat de Mme Dorval. Son bureau se trouve tout au fond, avec vue sur le jardin.

C'est un personnage important, qu'il n'est pas facile de rencontrer. Il lui arrive néanmoins parfois, de temps à autres, d'accorder un interview à la presse, ou tout simplement de lire l'avenir d'un client important. À ce niveau, elle ne s'intéresse qu'au gratin : hommes politiques, riches industriels, etc. Il est vrai qu'à 20 000 francs la séance, ils sont les seuls à pouvoir se payer ses services...

Isabelle Dorval est une brune d'une quarantaine d'années, très bien conservée, qui affectionne le genre « femme d'affaires » : tailleurs stricts et voix brève. Elle est partie de zéro, et a atteint sa position à force de charme, de baratin... plus un ou deux petits chantages discrets. Elle a des amis influents et peu de scrupules. Bref, ce n'est pas le genre de personne qu'il est sage de se mettre à dos. Cela dit, si les PJ adoptent une couverture un peu intelligente, elle se montre fort aimable.

Si les PJ viennent lui proposer de racheter les statues, elle y réfléchira sérieusement. Après tout, même si elles lui plaisent, ce ne sont que des morceaux de pierre... Toute offre « raisonnable » (entre 50 et 100 000 francs) débouchera sur une réponse positive, au bout de deux ou trois jours de délai. Si les PJ offrent une somme supérieure, elle devient méfiante.

Si les PJ préfèrent une solution plus radicale, ils peuvent tenter un vol. Ce sera malheureusement très difficile : les « voyants » du 3615 sont là jour et nuit. La machine à café est juste derrière la réception, et il y a en permanence deux ou trois personnes devant...

Nos Nephilim peuvent aussi essayer de se faire engager : Mme Dorval cherche toujours des étudiants pour passer dix heures par jour devant un écran pour un salaire de misère. Cela offre une vue saisissante des misères humaines et permet de sympathiser avec les autres « voyants », mais ce n'est guère constructif.

C'est un bon moment pour mettre en scène une nouvelle apparition d'Yggart (il « reconnaît les lieux » en faisant irruption dans le hall et en tentant de convaincre la réceptionniste de lui acheter quelques exemplaires de *La Rue*, et revient la nuit même avec une pince-monseigneur et un camion. Il est mis en fuite par les voyants qui sont de permanence cette nuit-là).

Nuit magique

Ajustez les événements suivants en fonction des actions des Nephilim. S'ils sont sur place, ils assisteront à la scène. Sinon, ils en auront connaissance le lendemain.

Claire Millet, l'une des étudiantes, est fascinée par les statues, au point de s'attirer les observations de ses camarades. Une nuit, alors qu'elle est de permanence, elle va passer quelques minutes devant « la fée ». Inconsciemment, elle laisse courir ses doigts sur les arabesques des ailes.

La conjonction magique est favorable, et sa médiocre concentration d'humaine est suffisante pour déclencher l'une des invocations (alimentée par l'énergie magique de la statue, un peu comme on peut dépenser des points stockés dans une stase). Des étincelles s'élèvent des ailes, puis se matérialisent. Le hall est envahi de petites lumières dansantes et murmurantes. Bien entendu, personne dans la salle n'est en mesure de les contrôler (même si les PJ sont là, ils ne connaissent pas le bon rituel). Elles filent donc à l'extérieur, ayant fait don d'un peu de leur magie à la pauvre Claire. Alertés par ses hurlements, ses camarades la trouveront au milieu de la pièce, en état de choc. Elle est transférée à l'hôpital, et plonge dans une sorte de transe. Elle en émergera peut-être...

Les créatures

S'ils n'étaient pas sur place les PJ risquent d'avoir du mal à reconstituer les faits. Officiellement, il ne s'est rien passé. Claire a eu une simple crise de nerfs, point. Toutefois, en vision-Ka, les Nephilim peuvent apercevoir les traces rémanentes du passage des créatures. La piste est ténue. Elles se sont dirigées vers l'ouest (jet de Ka-Air x2 pour les suivre sans incidents).

Même si le groupe perd les bestioles, ce n'est pas tragique. Elles ne sont pas passées inaperçues. Bien entendu, les témoins ne sont pas nécessairement restés sur place à attendre sagement que les PJ viennent les interroger (surtout si la piste est froide). Il faudra peut-être tirer quelques sonnettes, ou attendre un peu. Par ailleurs, bon nombre des malheureux qui croisent le chemin des créatures finissent à l'hôpital. Heureuse-

ment, de nuit, le XVI[e] arrondissement n'est pas particulièrement animé. Elles ne feront pas plus d'une ou deux victimes, et effrayeront quelques insomniaques.
Yggart enquête de son côté, avec son habituelle absence de subtilité. C'est un bon moment pour leur faire prendre enfin contact avec lui.
La piste les conduit au bois de Boulogne. Là, plusieurs représentants et représentantes de la faune nocturne ont vu des « fées » danser entre les arbres avant de filer vers le nord. Aux PJ de les faire parler. Par ailleurs, certains imprudents se sont approchés. Bilan : trois crises de démence. Les flics sont arrivés (« et ça a foutu en l'air le reste de la nuit ») et ont ramassé les fous.

Intermède policier

Il se trouve que l'un de ces déments est un député proche du Pouvoir. A part un goût irrépressible pour les Brésiliennes d'importation, c'est un homme irréprochable. Aussi, lorsque les policiers l'ont trouvé recroquevillé dans une des allées les moins bien fréquentées du bois, ont-ils eu le réflexe de prévenir leurs supérieurs, qui ont dépêché un de leurs meilleurs hommes.
L'inspecteur Dubourg est jeune, élégant et ne ressemble absolument pas à un agent des RG. Dans la mesure où les PJ et lui font exactement la même chose pour le moment (écumer le bois à la recherche de témoins), ils se croiseront fatalement. C'est un flic et rien qu'un flic, mais les Nephilim ont tout intérêt à le manipuler avec précautions. Il pense pour l'instant à une affaire de drogue, mais commence à se poser des questions sur « les drôles de lumières » dont tout le monde lui parle. Les PJ, et plus encore Yggart, ont certainement des têtes de suspects. Heureusement pour les Nephilim, il est assez réceptif aux histoires de surnaturel. C'est un passionné d'ovnis et un grand lecteur de science-fiction. Il est possible d'égarer ses recherches dans cette direction...
Dans le bois, la piste est terriblement embrouillée. Mais elle finit par se diriger vers le nord-ouest, et à traverser la Seine.

La Défense

Les « fées » y ont trouvé refuge. Il leur reste deux ou trois jours avant d'être contraintes de regagner leur univers, et elles ont l'intention d'en profiter. Pour l'heure, elles se sont installées au sommet de la Grande Arche et prennent un repos bien mérité mais, si le groupe tarde trop, vous pouvez parfaitement les envoyer explorer la galerie marchande qui se trouve sous la dalle... Dans ce cas, les PJ débarquent en pleine panique : elles ont enchanté quelques dizaines d'humains, et les autres sont traumatisés par leur seule vue.
Si Yggart est avec eux, il n'aura pas trop de mal à les lier. Sinon, aux PJ de jouer. Les créatures sont joueuses, totalement dépourvues de mémoire ou de quoi que ce soit qui soit proche de l'intelligence humaine. Elles se contentent de voleter de-ci de-là et de déclencher des catastrophes par leur seule présence. Demandez un jet de Ka x1 pour attirer leur attention. Un jet de Ka-Air/contrat est ensuite nécessaire pour les contrôler. S'il est réussi, elles viennent se poser sur la tête et les épaules des PJ, qui peuvent leur ordonner de diminuer leur luminosité. Il ne reste plus qu'à les cacher quelques jours, le temps qu'elles disparaissent...

Conclusion

Depuis « l'accident » de Claire, Mme Dorval se sent mal à l'aise en présence de ses statues. Elle consent donc à les revendre pour une soixantaine de milliers de francs. Reste à réunir la somme... Yggart, qui est leur propriétaire légitime, n'a pas un sou. Et ils ont intérêt à faire vite, avant qu'un autre curieux n'aille tripoter la statue de l'Eau (qui permet d'invoquer des êtres infiniment moins sympathiques que les petites fées de l'Air). Sans oublier que M. Pavard exigera peut-être qu'on les lui restitue sans délai – si les PJ ne le dédommagent pas d'une manière ou d'une autre, les statues disparaîtront dans les profondeurs d'un inextricable bourbier juridique.

Complications...

... à garder pour plus tard ou à intégrer tout de suite, si vous estimez que les PJ s'en sortent trop facilement.

- M. Pavard est un templier. Il reconnaît les Nephilim pour ce qu'ils sont, prévient sa hiérarchie et lance un groupe à leurs trousses. Leur objectif n'est pas de les éliminer, mais de comprendre ce qu'ils font et de récupérer les statues. Ils ne s'en prendront aux PJ que par la suite.
- L'un des clients privilégiés de Mme Dorval voit les statues et en tombe instantanément amoureux. Il est vieux, très riche, et possède l'une des plus belles collections d'objets étranges qui soient au monde. Il offre plus que les PJ, et embarque ses nouveaux trésors. Il ne reste plus qu'à les récupérer d'une manière ou d'une autre. En faisant un échange, par exemple ? Après tout, il n'y connaît rien, et prendra avec plaisir un objet de valeur non magique. Tiens, au fait... il pourrait y avoir des stases dans sa collection.
- L'expérience de Claire risque de l'avoir changée. Cela peut être pour le bien (le choc réactive certaines facultés latentes en elle, et la rend sensible à la magie), auquel cas elle ferait une bonne alliée... ou pour le mal (elle ne supporte pas son nouveau don, bascule dans la folie et/ou devient le « chien de chasse » de l'ennemi – pourquoi pas des templiers de Provins qui les poursuivent ?).
- A votre avis, Yggart est-il le seul à avoir travaillé sur ces statues ? Les PJ en connaissent deux : celles de l'Eau et celle de l'Air. Celles des trois autres éléments existent-elles ? Par qui ont-elles été sculptées ? Quand ? Et pourquoi ? Les cinq statues donneraient sans doute des pouvoirs à leur propriétaire... ou lui permettraient de réaliser une invocation extraordinaire. Cela ferait un bon sujet de quête occulte, pour les prochains scénarios. ■

Tristan Lhomme
illustration : Bernard Bittler

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

▶ Yggart

Ange, avec 95 et 60 % dans les deux premiers cercles de Kabbale. A part ça, il est moyen, avec une CONS assez basse (et donc peu de PdV) : son simulacre est terriblement abîmé.

▶ Humain de base

(Jerzyck, Fernon, Mme Dorval, étudiants, passants innocents, etc.)
FOR 12 CONS 11 INT 13 DEX 11 CHA 13
Ka-Soleil : 10
Points de vie : 11
Bonus de force : 0
Actions : 2
Compétences : à choisir selon leur profession. Par exemple, Jerzyck et Mme Dorval ont tous les deux des scores élevés en Baratin. Fernon sera excellent en Sculpture (et aura également une valeur élevée en Raconter des mensonges extravagants sans broncher).

▶ Les souffles délicats de la vraie vision

Cercle : premier
Ka-élément : Air
Focus : la statue de fée
Langue : -
Seuil : 50 % (Yesod)
Contrat : 11
Rupture : fuite
Durée : jusqu'au jeudi suivant
Portée : 1 kilomètre (ne s'applique pas ici, puisque les créatures ne sont pas contrôlées)
Autonomie : limitée (même remarque)
Description : Ces créatures apparaissent toujours en groupe d'1d10 individus. Ce sont de petites sphères lumineuses multicolores, d'où émanent des murmures et des rires. En les examinant de près, on distingue une petite silhouette à l'intérieur. Les humains les perçoivent comme des fées. Leur seul vrai pouvoir est de leur faire prendre conscience de la nature magique du monde. Cela demande un jet de 11/KS de la cible. En pratique, l'humain reçoit pendant 2d10 minutes un ersatz passable de la vision-Ka. C'est généralement suffisant pour le plonger dans l'hystérie ou le convaincre qu'il souffre d'hallucinations lorsque cela lui arrive à l'improviste. Dans des conditions plus sereines, cela peut servir à récompenser un allié humain dévoué.



▶ La statue de l'Eau

Elle renferme l'invocation d'une créature du premier cercle (80 % de seuil) qui dispose d'une autonomie partielle. Elle ressemble à la statue, et est tout sauf amicale. Son tour préféré consiste à noyer les humains, en leur remplissant les poumons d'eau par magie...

Un scénario Casus Belli pour

Star Wars

La loi de l'Entropy

Ce scénario est prévu pour un **meneur de jeu et des joueurs expérimentés.** Il peut se dérouler à l'époque de l'Alliance ou de la Nouvelle République (il suffit d'intervertir les deux noms). Les termes techniques sont compatibles avec la première et la seconde éditions de Star Wars.

L'histoire

Alors que la galaxie s'embrase sous les feux des conflits meurtriers qui opposent l'Empire à l'Alliance, on assiste à l'émergence de petits groupes de prédateurs sans scrupules. Le plus célèbre d'entre eux est celui des Princes d'Enfer, des hors-la-loi qui écument l'espace à bord de leur insaisissable vaisseau : *l'Entropy*. Selon la rumeur, ils s'apprêteraient à réaliser le plus gros coup de toute l'histoire de la piraterie. L'Alliance, inquiète du fragile équilibre des forces en présence, se méfie de la puissance croissante d'une telle organisation, d'autant qu'elle parait incontrôlable... Jusqu'à présent toutes les tentatives d'infiltration du groupe se sont soldées par des échecs, les espions étant immédiatement identifiés par l'un des pirates, disciple du Côté obscur de la Force.

En dernier recours, le commandant Ashernar, chef des services secrets de l'Alliance, a décidé de tenter une opération audacieuse : transformer à leur insu une équipe de Rebelles en véritables hors-la-loi et s'arranger pour qu'ils rejoignent les rangs des Princes d'Enfer. Il compte ainsi créer des espions parfaits : impossibles à identifier puisqu'ils sont inconscients de leur rôle, mais suffisamment loyaux envers l'Alliance pour être repris en main au moment opportun. Bien sûr, il n'ignore pas les risques d'une telle entreprise, mais il a choisi de s'en remettre à l'expérience et au talent d'une équipe hors du commun : celle des personnages des joueurs (PJ) !

Pour les joueurs, ce scénario est particulièrement délicat. Apparemment abandonnés par les Rebelles, ils sont confrontés à une situation inédite : libres de tout engagement moral, vont-ils se comporter en pirates ou comprendre que leur rôle est justement de les contrecarrer ? S'ils réagissent trop tôt ils risquent d'être inefficaces... mais jusqu'où iront-ils pour gagner la confiance des Princes d'Enfer ?

Services secrets

Convoqués par leur supérieur, les PJ s'installent sous le regard vitreux d'un Mon Calamari, le commandant Ashernar, tandis que les lumières de la salle de briefing s'estompent. Au centre de la pièce se matérialise l'hologramme scintillant d'une sphère : « Voici Ergün, petite planète de l'un de nos systèmes stellaires les plus éloignés. Sa surface, consumée par les feux de ses soleils jumeaux, est un désert de roches pourpres balayées par les vents. Elle ne dispose d'aucune ressource exploitable et par conséquent n'est pas susceptible d'attirer l'attention. C'est pourquoi cet endroit a été choisi pour l'implantation d'un pénitencier de haute sécurité (des plans holographiques apparaissent). Voici le bagne d'Ergün ! Il abrite un échantillon des hommes les plus dangereux de la galaxie : pirates, soldats de l'Empire, etc. Jusqu'à présent nous n'avons aucun incident à déplorer, mais nous sommes convaincus que le « projet Ergün » a été réalisé trop vite et que son système de sécurité n'est pas fiable. L'enjeu est capital pour nos services, ces détenus sont importants et il n'est pas question de démanteler la prison sur de simples présomptions. Nous avons donc imaginé un test pour déterminer les possibilités d'évasion et éprouver le dispositif de sécurité : *vous* êtes ce test. Votre équipe sera assimilée à un groupe de détenus et incarcérée au pénitencier. Vos références personnelles seront modifiées afin de vous faire passer pour de dangereux extrémistes rebelles, jugés et condamnés par l'Alliance. A vous de trouver les failles du système et de les exploiter pour vous évader. Vous avez un mois ! Je vous rappelle que les gardiens sont seulement équipés de paralysants : vous ne risquez pas votre vie, ne sacrifiez pas la leur, toute perte humaine serait impardonnable. Bien entendu, seuls vous et moi partageons le secret de cette délicate mission. J'ai confiance en votre expérience. Que la Force vous accompagne ! »

Le bagne d'Ergün

Une navette carcérale descend vers le sol aride d'Ergün, ballottée par les vents brûlants. Lorsque les propulseurs s'arrêtent et avec eux le système de refroidissement, une formidable chaleur assomme les PJ. Ils débarquent, sous bonne garde, dans un vaste hangar souterrain chauffé à blanc où quelques vaisseaux végètent sous la poussière. Conduits vers l'unité de sécurité, les détenus sont comptés, déshabillés, décontaminés puis alignés en rang pour le discours d'accueil prononcé par un directeur suant et écarlate (« ... Ici, on n'aime pas les fortes têtes, ceux qui veulent éviter le mitard travailleront à la fonderie avec zèle et discipline ! »). Le pénitencier est aménagé au cœur d'une montagne creusée de cavernes naturelles. Ses parois métalliques délimitent un espace sombre et confiné, où les effluves carcérales se mêlent à l'odeur du métal en fusion.

1 – Hangar souterrain. Il communique avec la surface par une plate-forme élévatrice actionnée depuis l'unité de sécurité.

2 – Unité de sécurité. C'est le lieu de transit obligatoire de tout ce qui entre ou sort du pénitencier. Bureaux et ordinateurs occupent les quatre pièces latérales. L'espace central constitue un filtre quasi infranchissable (grilles, portes, scanners, batteries automatiques, gaz paralysant, etc.). Les quartiers d'habitation se trouvent en 2a (15 gardiens, une infirmière et le directeur), ainsi que les coffres abritant les objets personnels des détenus.

3 – Unité sas. Située sur le trajet de tous les déplacements intérieurs, cette salle contrôlée depuis l'unité de sécurité est équipée de caméras, scanner, comptage automatique des détenus et détecteurs de métaux. En cas de besoin chaque unité peut être coupée des autres à partir de là. Deux pièces particulières s'y ajoutent : une salle de soins (3a) dont la pharmacie est tenue par une infirmière revêche (la charmer permet d'obtenir diverses drogues, somnifères, etc.) et un entrepôt (3b) occupé par un Droïd administrateur (T42, dit « Tea For Two »), 2 Droïds de sécurité et 8 Droïds d'entretien (en reprogrammer un permet de lui faire convoyer des objets illicites, provoquer une panne dans le système de refroidissement de la fonderie, etc.). Les PJ Droïds sont affectés à cette unité et reprogrammés avec l'interdiction d'agresser tout être vivant, gardien ou détenu.

4 – Unité de détention. Elle regroupe trente cellules identiques : un cube d'acier moulé d'un seul tenant avec sanitaire et couchette escamotable. Il y a actuellement 17 détenus : 6 impériaux, un gang de Rodiens, 2 Twi'leks, divers extraterrestres aussi hideux que teigneux, et Kurt Kobaal le Prince d'Enfer. Les rondes de surveillance sont assurées par trois gardiens reliés en permanence à l'unité de sécurité. Toute ano-



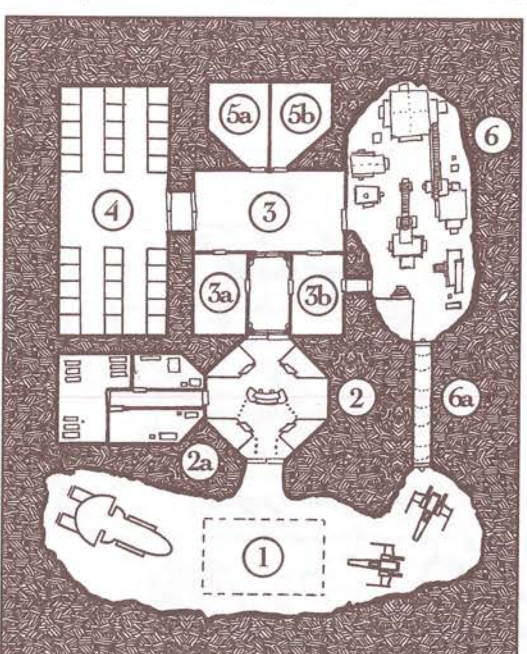
malie déclenche la venue d'une dizaine de gardes dans les minutes qui suivent.

5 – Unité communautaire. Dans la salle commune (5a), où la restauration est entièrement automatisée, un tapis roulant délivre une mixture synthétique soigneusement équilibrée. Le système n'étant pas très fiable, un peu de bricolage permet de le faire s'emballer afin de créer une diversion. Les installations sanitaires (5b) jouxtent la salle commune.

6 – La fonderie. Aménagée dans une grotte naturelle, la fonderie recycle des pièces destinées au blindage des vaisseaux spatiaux (un véritable « travail de Jawa » !). Chaque mois, un vaisseau-cargo débarque les matières premières ; un chariot élévateur les convois jusqu'à la fonderie, charge les pièces terminées et repart. Les détenus travaillent dans le vacarme et la chaleur extrême engendrée par les coulées de métal en fusion. A quelques mètres au-dessus du sol un réseau de passerelles de surveillance conduit à la plate-forme des gardiens (6a). Non loin, les gigantesques pales du système d'aération brassent un air surchauffé et chargé de particules métalliques. C'est le talon d'Achille du pénitencier : si le système tombe en panne la chaleur dans la caverne devient telle qu'il faut évacuer les détenus ; dans la confusion, il est alors possible de s'évader par le conduit d'aération… qui débouche directement dans le hangar à vaisseaux !

Hors-la-loi !

Au cours de cette évasion, les PJ peuvent aller aussi loin que l'audace de leur action le permet… jusqu'à ce qu'ils soient repris. C'est inévitable – Ashernar l'a prévu – mais les PJ ne doivent pas le soupçonner : exploitez habilement l'un de leurs faux pas pour faire échouer la tentative, en évitant de les frustrer dans leurs efforts. Ils seront alors reconduits dans le quartier de détention sous les applaudissements des détenus, saluant ainsi l'exploit. Là, ils auront beau clamer leur innocence et leur appartenance aux services secrets de l'Alliance, les gardiens resteront sourds à toute supplique. Tout se passe exactement comme s'ils étaient des détenus ordinaires. Et cela, semble-t-il, pour une bonne raison : durant leur emprisonnement, le commandant Ashernar a officiellement été destitué au profit de l'ambitieux commandant Korodyne, qui nie être au courant de quoi que ce soit. En conclusion, les PJ se retrouvent maintenant dans la peau de véritables hors-la-loi !



Les Princes d'Enfer

Quelques jours plus tard, une navette carcérale quitte le bagne d'Ergün escortée par deux chasseurs Aile-X. A son bord un équipage de Droïds surveille un groupe de détenus dont les PJ : ils doivent être transférés (ainsi que leurs possessions et équipements, stoqués dans la soute) dans un autre pénitencier. Mais durant le voyage le convoi est attaqué ; tandis que les chasseurs prennent la fuite, les PJ entendent le bruit sourd de crampons d'abordage, quelques tirs de blasters et… la porte explose, livrant passage à des pirates venus délivrer leur compagnon Kurt Kobaal. A sa demande, les autres détenus sont froidement exécutés, sauf les PJ : « Non, pas ceux-là (grande tape dans le dos), ces gars sont formidables, ils peuvent se faufiler dans un trou de Womps, gardons-les avec nous ! »

Ainsi, Ashernar est parvenu à duper les Princes d'Enfer : il leur a servi Kobaal sur un plateau, en y ajoutant les PJ dotés d'une mauvaise réputation inattaquable ! Désormais, ils vont devoir vivre, pour le meilleur et surtout pour le pire, à bord de *l'Entropy* ; ils dirigeront une petite flottille pillant aussi bien les navires de l'Empire que ceux de l'Alliance.

Outre Kobaal, leur capitaine, les Princes d'Enfer sont menés par la belle Fan'Goriah (une Twi'lek), le Chevalier de Jais (un disciple du Côté obscur) et l'énigmatique Enarex (NRX est un Droïd assassin qui dissimule sous d'amples robes pourpres sa vraie nature aux étrangers). Au départ, la position des PJ au sein de la communauté est directement conditionnée par la qualité de leur tentative d'évasion, qui revêt maintenant toute son importance. Ils apprendront très vite qu'un gros coup se prépare, mais avant d'en savoir plus ils vont devoir faire leurs preuves. Bientôt, Kobaal convoque les PJ : « Nous allons au-delà des limites de l'Empire, dans l'archipel d'Hermès, un coin tellement perdu que même un Homme-des-Sables s'y morfondrait ! Là-bas, un groupe de mystiques appelés les Prêtres du Jeu exploitent les bas instincts de leurs semblables pour les soulager de leurs crédits. On les dit très riches, et ça tombe bien, parce que vous allez les cambrioler ! »

Babylon XIII, la cité des miasmes

L'archipel d'Hermès est une zone de l'espace criblée de milliers d'astéroïdes ; là-bas, il n'y a ni Alliance, ni Empire, juste quelques fous individualistes, pirates ou mystiques qui vivent dans la précarité. Au cœur de l'archipel, sur une vieille planète marécageuse noyée sous les nuages, s'élève un sanctuaire baroque voué aux dieux du jeu, de la contrebande et de la dépravation : Babylon XIII, construite de bric et de broc sur de gigantesques pilotis au-dessus de la fange qui couvre le sol de la planète. Anarchique, la ville est un enchevêtrement de ruelles bruyantes où les représentants de nombreuses races vendent du matériel de contrebande, des denrées périmées, ou tout simplement leurs charmes. Un astroport miteux jonché d'épaves de vaisseaux ▷

Rencontres dans la ville

1 – Un Diacre vert insiste pour vendre aux PJ des jetons d'hyperjackpot : « Par la martingale céleste, ce serait manquer de foi que de refuser 10 jetons bénis par notre Seigneur contre 100 malheureux crédits ! »
2 – Quatre Faces de Jade font un contrôle d'identité. Ils recherchent un Trâche déguisé en Diacre vert qui vend des faux jetons d'hyperjackpot. Toute personne en possédant est considérée comme suspecte.
3 – On propose aux PJ une course de landspeeders. Les vainqueurs gagnent les possessions des morts de la course précédente : 3 Faces de Jade (donc, leurs uniformes) et 2 Wookies.
4 – Un Droïd de protocole défectueux se réfugie auprès d'un PJ ressemblant à son ancien maître, un pirate notoire. Il vient juste de s'évader d'un véhicule de Jawas et connaît une quantité de programmes de déverrouillage (compétence 5D).
5 – Une splendide humaine enchaînée sur une estrade réclame à la foule qu'on la délivre en défiant son maître, un horrible Ftaaghn (un gros humanoïde visqueux aux tentacules de pieuvre). L'inscription au combat singulier coûte 500 crédits. En réalité c'est une idée de la jeune femme, qui sera furieuse si les PJ gagnent.
6 – Des Trâches éclopés et malades mendient aux PJ un peu d'argent, des jetons, n'importe quoi pour jouer. Si les PJ sont trop généreux, d'autres personnes se précipitent pour dépouiller les pitoyables lépreux. L'émeute n'est pas loin !

abandonnés jouxte les ateliers industriels où l'on synthétise le muuncus, un combustible hautement énergétique extrait de souches fongiques. Enfin, partout règne le Jeu sous toutes ses formes : casino-tavernes, courses de landspeeders rafistolés, rings de gladiateurs, etc. Sur Babylon XIII, l'humidité ambiante ronge le métal, la vermine se reproduit, la moisissure s'étend, et l'odeur écœurante du muuncus imprègne lentement les vêtements et la peau.

Les maîtres de cet univers sont les Prêtres du Jeu, un groupe d'humains et d'humanoïdes qui prêchent le Hasard, et qui en son nom contrôlent les jeux et la plupart des activités de la planète. A leur tête, le cupide cardinal Montaverde lève l'impôt religieux à l'aide des Diacres verts (des percepteurs-croupiers présents dans tous les casinos) et fait respecter le dogme par ses terribles Faces de Jade (des moines combattants masqués). L'argent récolté est stocké dans un énorme bunker enraciné au bord de la mer Croupissante au nord de la ville, un bâtiment réputé inviolable et le siège du pouvoir religieux : la Sainte BancoBank.

(Inspi BD : vous pouvez développer ce genre d'univers en relisant *Délirius* de Druillet ou la série *Le vagabond des limbes* de Godard et Ribera.)

La Décharge

Kurt Kobaal confie aux PJ le cambriolage de la Sainte BancoBank : ils doivent s'emparer d'une cassette en titane scellé contenant le trésor des Prêtres. L'opération débutera dans la Décharge, un endroit sordide qui s'étend sous la ville. Là, des grappes de constructions rudimentaires sont accrochées le long de gigantesques piliers de soutènement et reliées entre elles par un réseau de ponts suspendus, tandis qu'en dessous bourgeonne une jungle fongoïde constellée d'ordures. C'est là que finissent par échouer ceux qui ont descendu tous les échelons de la déchéance : les Trâches. Leur chef s'appelle l'Épouvantail. Les PJ doivent lui remettre de la part des pirates un sérum contre la lèpre fongique (une terrible maladie qui sévit dans la Décharge), en échange de quoi il fournit le moyen de s'introduire dans la Sainte BancoBank. Il leur demande de se procurer des grappins magnétiques et des uniformes de Faces de Jade, puis les guide à travers la Décharge jusqu'au secteur situé sous la BancoBank (rendez ce passage dangereux à l'aide de quelques passerelles branlantes, d'un « serpent à ordure » jaillissant d'un lagon d'eau croupie, etc.). Pendant ce temps, les pirates font éclater divers incidents dans la ville (incendies, pillages) afin d'attirer le cardinal et les prêtres hors de leur retraite. Arrivé sous la BancoBank, l'Épouvantail désigne la trappe d'évacuation du collecteur d'ordures et sort des fagots d'origine fongique qu'il enflamme : l'épaisse fumée qu'ils produisent parvient à saturer les détecteurs situés en bordure de la trappe. Les PJ n'ont plus qu'à utiliser les grappins magnétiques pour pénétrer dans la BancoBank.

La Sainte BancoBank

A demi recouvert de mousse verdâtre, le bunker de la Sainte BancoBank a l'aspect d'un gigantesque vaisseau de pierre échoué sur le rivage de la mer Croupissante. Au-delà de monumentales portes de bronze, ce sanctuaire abrite sous ses voûtes toute la décadence des Prêtres du Jeu, vivant et psalmodiant dans un rêve éveillé, bercés par les volutes d'encens et le parfum des bois précieux...

1 – Collecteur (C) et élévateur (E). Pour sortir du compartiment du collecteur, les PJ peuvent en forcer la porte ou provoquer son ouverture de l'intérieur en créant un incident qui attirera un garde trop curieux.

2 – Antichambre. Ici, deux Faces de Jade gardent la Crypte du trésor religieux. Ils ont pour consigne de ne déverrouiller la porte qu'au moment de la relève (qui a lieu toutes les quatre heures) ou sur l'ordre du trésorier. L'un d'eux porte autour du cou une clef de titane. Il est nécessaire de posséder les deux exemplaires de cette clef pour ouvrir la Crypte (l'autre est détenue par le trésorier).

3 – Crypte du trésor religieux. Elle est encombrée d'objets exotiques, précieux, aux fonctions les plus hétéroclites. On y trouve entre autres 4 medpacs, mais aucune trace de la cassette que recherchent les PJ !

4 – Cellules des Faces de Jade. Les moines combattants ont été mobilisés par les émeutes déclenchées par les pirates, à l'extérieur. Il ne reste sur place qu'une dizaine d'entre eux.

5 – Hangar. Il contient trois landspeeders et deux moto-jets sur lesquels s'affaire un groupe de Jawas.

6 – Chapelle. C'est la pièce principale de la BancoBank, à la fois salle commune et lieu de culte où les prêtres se rassemblent pour jouer l'avenir de Babylon XIII. Une dizaine d'entre eux y sont réunis en cellule de crise.

7 – Chambres des Diacres verts. Les percepteurs-croupiers vivent ici dans un luxe insolant. Trois Diacres sont encore présents.

8 – Bureau du trésorier. Il est absorbé par ses écrans d'ordinateur et porte autour du cou la deuxième clef de titane. Dans un coin de la pièce, un placard vide à double fond dissimule l'élévateur (S) conduisant au niveau supérieur. Le trésorier est le seul à connaître cet accès.

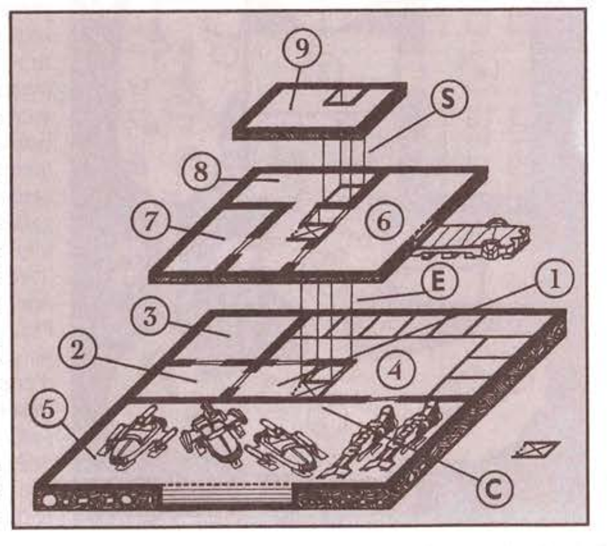
9 – Appartements du cardinal Montaverde. A l'entrée est enchaîné l'animal familier du cardinal, un jeune rancor de trois mètres (DEX 4D, VIG 6D, dom. griffes 6D). Dans la salle, le luxe est grotesque : cuve à bacta incrustée de pierreries, autels de marbre rose, etc. Près du lit trône une singulière œuvre d'art : l'hologramme animé d'un personnage hilare sous une pluie de billets, intitulée « La martingale céleste ». En passant la main au travers on déclenche un mécanisme faisant pivoter son socle, qui révèle la porte d'un coffre à serrure alphanumérique. Le code d'ouverture est : Jackpot. La cassette est là.

Après l'avoir récupérée, il faudra encore que les PJ trouvent un moyen de s'enfuir (c'est l'occasion d'organiser une poursuite endiablée à travers Babylon XIII), avant d'être finalement rapatriés à bord de *l'Entropy*...

Corruption

Une fois le groupe en sécurité, Enarex se connecte au système de verrouillage de la cassette qu'il décode rapidement. Bientôt, tous se penchent pour contempler l'incroyable butin : 1 million de crédits ! Les PJ, maintenant considérés comme de véritables Princes d'Enfer, reçoivent 20 000 crédits chacun. Tout le reste va servir à financer la plus importante opération jamais menée par des pirates...

L'Entropy s'ébranle sous la puissance de ses propulseurs ioniques et se dirige vers une zone déserte de l'archipel d'Hermès : un cimetière de vaisseaux spatiaux aux carcasses crevées par les météorites, disloquées par les orages magnétiques, véritables tombeaux flottants. D'une immense épave émerge un chasseur TIE qui aborde *l'Entropy* en douceur. En débarque un homme de petite taille, visiblement mal à l'aise : le génial concepteur du Marteau de Séphir, l'ultime avant-poste de l'Empire dans ce lointain sec-



teur de la galaxie. Cette base a la particularité d'être protégée par une ceinture d'astéroïdes rendant suicidaire toute astrogation à proximité... à moins d'être équipé du programme conçu par cet homme pour les navordinateurs impériaux. Corrompu par la fabuleuse somme offerte par les pirates, il a accepté de leur remettre ce programme ainsi que les plans de la base. Il procède à l'échange et s'enfuit aussi rapidement que s'il était poursuivi par le spectre de Vador lui-même...

Les pirates lancent alors sur les ondes un signal de ralliement et bientôt une flotte de vaisseaux légers les rejoint. Les hyperpropulseurs vibrent et l'espace s'ouvre sur l'un des plus beaux chapitres de l'histoire de la piraterie : la capture d'une base impériale !

Le Marteau de Séphir

L'escadre des Princes d'Enfer sort de l'hyperespace dans un ensemble parfait coordonné par Kurt Kobaal. Devant eux se déploie la Traînée de Séphir, un véritable océan d'astéroïdes de glace. Les vaisseaux pénètrent dans ce labyrinthe vivant, tandis que les navordinateurs reprogrammés par l'ingénieur décodent les trajectoires complexes de milliers de corps célestes. Alors que la flotte approche du planétoïde de glace abritant la base impériale, les PJ sont conviés à bord de *l'Entropy* pour une ultime mise au point du plan d'attaque...

L'objectif est de s'emparer de la base et non de la détruire. L'essentiel des installations est creusé à l'intérieur du planétoïde, la partie affleurant étant protégée par un champ de force scintillant. Celui-ci est alimenté par deux gigantesques antennes paraboliques captant le flux d'énergie stellaire. Pendant que la flotte distrait les défenses impériales (2 croiseurs légers impériaux, 21 chasseurs et 8 intercepteurs TIE), l'escouade Leader (4 Aile-Y rafistolés) est chargée de détruire l'antenne énergétique la moins protégée. Pour cela, l'escouade doit s'infiltrer par un angle mort du champ de force, un tunnel virtuel dans lequel le pilotage doit être excessivement précis (4 passages critiques exigent un jet « difficile ») sous peine de s'écraser contre une écharde de glace (dom. 4D) ou d'être désintégré par les unités laser automatiques (tir 3D, dom. 5D). La destruction de cette antenne (coque 7D, échelle « chasseur ») entraîne une baisse énergétique importante : pour maintenir le champ de force en surface, les impériaux sont obligés de désactiver sa partie souterraine considérée d'importance secondaire.

Or, dans le même temps le commando Womps (pirates et Princes d'Enfer équipés de combinaisons spatiales et de 8 moto-jets) est discrètement débarqué sur l'autre hémisphère de l'astéroïde. Grâce à la désactivation du champ souterrain, il peut s'infiltrer dans le réseau naturel de tunnels et de cavernes qui le traverse. Après avoir vaincu les défenses restantes (12 impériaux sur 6 moto-jets et trois batteries laser, tir 3D/dom. 5D), il peut rejoindre un sas d'accès situé non loin du centre de commandement. Il ne reste plus qu'à neutraliser la quinzaine d'impériaux qui l'occupe pour obtenir la reddition de l'ensemble de la base.

Les PJ peuvent se répartir librement entre l'escouade Leader et le commando Womps. Dans un cas comme dans l'autre, les péripéties ne manqueront pas : combats spatiaux et prouesses de pilotage pour le premier, poursuites en moto-jet dans les cavernes de glace et prise du centre de commandement dans l'autre. Inutile de dessiner les plans de la base pour cette série d'actions héroïques dans le plus pur style de la *Guerre des Étoiles*. Imaginez quelques scènes mouvementées : combat au cœur de l'astéroïde dans un puits gravitationnel, plongée en rase-mottes sur la base poursuivis par des chasseurs TIE, etc.

L'heure du choix

Les clameurs des derniers combats résonnent encore tandis que les Princes d'Enfer pénètrent dans le centre de commandement. Sur un ton exalté, le Chevalier de Jais déclare : « Aujourd'hui, nous avons vaincu l'Empire, demain sera le tour de l'Alliance ! Profitons de cette guerre qui les divise et les affaiblit : nourrissons-nous des faibles ! Bientôt, nous moissonnerons les victoires et... »

A cet instant, une multitude de spots lumineux apparaissent sur les radars hyperspatiaux de la station... « Ici le commandant Ashernar. Je vous parle depuis le vaisseau amiral de la flotte rebelle. Nous venons de prendre position en bordure de la Traînée de Séphir, et l'un de nos canons à ions est actuellement pointé sur *l'Entropy*. Capitaine Kobaal, vous avez prouvé votre bravoure et votre efficacité en capturant cette base, mais vos agissements mettent en danger la sécurité de l'Alliance. Je vous propose un marché : la réhabilitation de votre groupe au sein de la Rébellion, en échange de cette station. Par ailleurs, certains de vos compagnons sont de vieilles connaissances (allusion aux PJ)... vous pourrez vous adresser directement à eux pour toute négociation : ce sont mes agents, ils ont mon entière confiance ! »

Cette dernière phrase va semer le trouble parmi les pirates, surtout si les PJ réalisent seulement le rôle qu'ils ont joué. Pour eux, l'heure est venue de faire un choix crucial : s'ils se font les complices du Chevalier de Jais, ils sombreront du Côté obscur ; s'ils ne réagissent pas, l'ensemble des pirates risque de se retourner contre eux, voire de les prendre en otages ; en fait, la meilleure solution consisterait à convaincre Kobaal et Fan'Goriah de se rallier aux Rebelles... Dans ce cas, ils devront tout de même affronter le Chevalier et Enarex dans un ultime duel épique au cœur du Marteau de Séphir.

Récompenses

N'oubliez pas que la structure linéaire de cette histoire sert seulement de cadre romanesque. Tout l'intérêt réside dans le défi posé aux PJ : devant l'incongruité de leur situation, ils doivent comprendre qu'ils sont « téléguidés » par l'Alliance – et donc réagir en conséquence – tout en restant crédibles vis-à-vis de pirates sans scrupule.

S'ils ont joué dans cet esprit, accordez-leur 1 à 5 points de compétence par épisode (la prison, Babylon XIII, l'assaut final).

S'ils mènent le plan d'Ashernar à son terme, ajoutez 4 points supplémentaires... avec les honneurs qui leur sont dus : désormais, ils sont des héros de l'Alliance ! ■

Christophe Debien et Patrick Bousquet
illustration : Bernard Bittler
plans : Patrick Bousquet

CASTING

▶ **Gardien du pénitencier** : 3D dans tous les attributs et compétences, Dom 5D (blaster en position étourdissement).

▶ **Diacre vert** : DEX 2D, blaster/esquive 2D. SAV 3D. PER 2D, dissimulation/escroquerie 4D. VIG 3D, combat à mains nues 3D. Robes vertes, mini-blaster (4D).

▶ **Face de Jade** : DEX 3D, arme blanche 5D. PER 3D, dissimulation 4D, recherche 5D, VIG 4D, combat à mains nues 6D. Robes et masques, pique de force (VIG+1D+1).

▶ **Vaisseaux pirates** : 4 transporteurs YT-1300 et 13 Aile-Y recyclés.

▶ **Pirate standard** : 3D dans tous les attributs et compétences, Dom 4D (blaster).

▶ **L'Entropy** : corvette corellienne, 30 hommes d'équipage. Soutes : 8 moto-jets, 2 cuves à bacta, ressources diverses.

▶ **Le capitaine Kobaal** : DEX 3D, blaster/esquive/parade 6D. SAV 3D, illégalité 7D. MEC 2D, pilotage/canons/écrans 9D. PER 4D, commandement 9D. VIG 3D, combat à mains nues 6D. TEC 2D, blaster lourd (5D). Kobaal est un colosse barbu au caractère trempé dans l'acier. Ses hommes le respectent plutôt qu'ils le craignent.

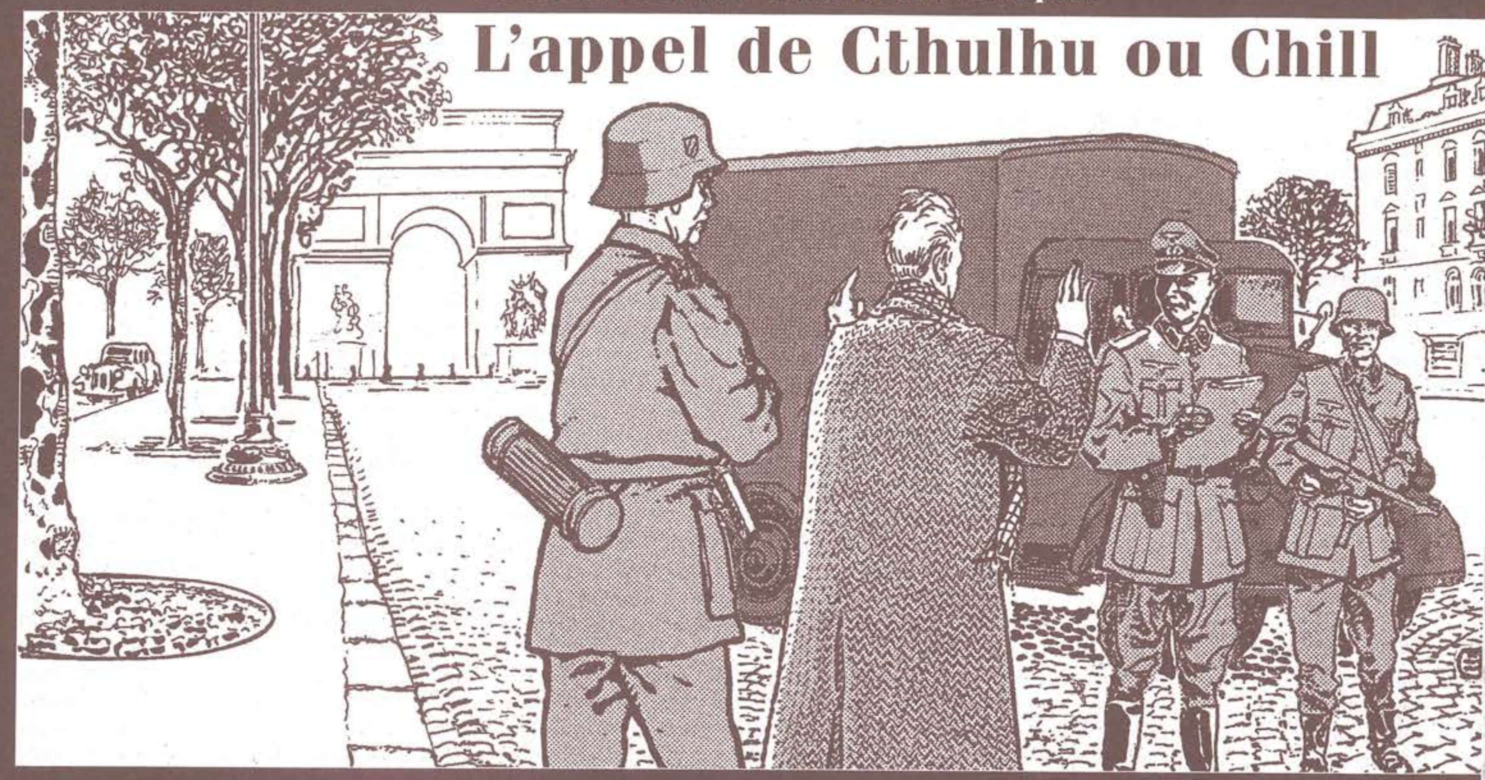
▶ **Le Chevalier de Jais** : DEX 4D, sabre/parade/blaster/esquive 6D. SAV 2D. MEC 2D. PER 3D, commandement/dissimulation 6D. VIG 4D. TEC 3D, poisons 5D. FOR, contrôle, sens, altération 4D. Sabre laser (5D), blaster (4D), poisons, armure (1D). Le Chevalier est un tueur émacié et filiforme, toujours vêtu de noir. Mégalomane et paranoïaque, il se considère comme l'égal de Kobaal.

▶ **Fan'Goriah** : DEX 4D, blaster/esquive 6D. SAV 2D. MEC 3D, moto-jet 9D. PER 3D. VIG 3D, combat à mains nues 6D. TEC 2D. Armure de chasseur de primes, blaster lourd (5D). Cette pirate Twi'lek est d'une beauté saisissante. Elle éprouve une certaine sympathie pour l'Alliance mais demeure loyale à Kobaal.

▶ **Droïd-assassin NRX (Enarex)** : DEX 2D, blaster/esquive 5D. SAV 2D, technologie 6D. MEC 2D, pilotage 6D. PER 2D, recherche 5D. VIG 5D. TEC 3D, démolition 5D. Voix digitalisée, blaster lourd intégré (6D), kit « déverrouillage » (8D), détonateur thermal. Selon NRX, tuer est un passe-temps intéressant qui rapproche le Droïd de la nature humaine...

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu ou Chill



Un scénario destiné à un groupe de **joueurs et à un meneur de jeu** de *L'appel de Cthulhu* (dernière édition française), les « p. CXXX » aux règles

ACTE I : PARIS

Introduction des PJ

Paris, juillet 1940. Si vous le sentez, vous pouvez leur faire jouer un ou deux épisodes de la panique de mai-juin (tentatives pour fuir la capitale, premiers contacts avec l'occupant, etc.). Sinon, contentez-vous de leur communiquer les informations historiques de base (voir encadrés page 66 et page 67).

L'aventure proprement dite commence le mardi 16 juillet 1940, vers 4 heures du matin. Chaque PJ est brutalement réveillé par une lampe-torche braquée en pleine figure. Sa chambre grouille de soldats allemands. On l'extrait de son lit sans ménagements et on l'embarque dans un camion militaire qui stationnait dans la rue. Si le PJ proteste trop fort ou se débat, il prend quelques coups de crosse dans les côtes.

Pourquoi cette arrestation ? Si les personnages ont déjà vécu des aventures dans le domaine du surnaturel, ils ont sans doute fait parler d'eux d'une manière ou d'une autre. Même s'ils ont tenu à rester discrets, il y a forcément quelqu'un qui connaît la vérité sur leurs exploits. Il existe sans doute un dossier sur leur compte aux Renseignements généraux. Au sein des hautes sphères du parti nazi, on s'intéresse beaucoup au surnaturel, suffisamment pour rafler les principaux occultistes des pays conquis et les faire travailler pour le Reich... Si vous jouez à *Chill*, vous pouvez supposer en toute logique que les nazis ont discrètement infiltré la branche allemande de la SAVE dans les années trente. L'un de leurs agents a eu accès aux fichiers des archives centrales de Dublin, et a transmis à ses supérieurs une liste complète des membres français.

Évidemment, reste la possibilité qu'un ou plusieurs personnages n'aient jamais éprouvé le moindre intérêt pour le paranormal. Ce n'est pas très grave. Par les temps qui courent, n'importe qui peut se faire arrêter...

— Si un personnage est d'origine britannique, sa nationalité est une raison suffisante. Il peut s'attendre à être mis en prison jusqu'à la fin de la guerre.

— Si un PJ est célèbre dans un domaine quelconque, vous pourrez sans doute trouver une « bonne raison » quelque part dans son passé (déclarations antinazies, engagement dans le camp républicain lors de la guerre d'Espagne, etc.).

— Sinon, vous pouvez vous rabattre sur une « erreur d'identité » ou une dénonciation comme « agent anglais » (la préfecture reçoit déjà des sacs entiers de lettres anonymes, qui sont dûment triées et retransmises aux autorités d'occupation).

Les personnages sont conduits jusqu'à une grande bâtisse grise : la prison de la Santé. Une aile entière a été dégagée pour les « politiques ». Les PJ se retrouvent tous entassés dans la même cellule. C'est un bon moment pour faire connaissance... Ils vont y passer quelques jours déprimants, coupés du reste du monde. De temps en temps, les Allemands viennent chercher des gens... que l'on ne revoit plus. Un soir, c'est leur tour. Ils sont regroupés dans un coin de cour, avec cinq autres personnes. Ils attendent un bon moment, sous la surveillance distraite d'une demi-douzaine de soldats (et il y en a des dizaines d'autres à portée de voix. Ce n'est pas le moment de jouer aux héros). Un camion militaire finit par arriver. On leur ordonne de monter...

> **AVERTISSEMENT**
>
> Ce scénario fonctionnera sans doute mieux avec des personnages ayant déjà vécu quelques aventures. Cela peut poser un problème, dans la mesure où aucun scénario n'a jamais été situé dans les années quarante (et que celui-ci l'est). Toutefois, ce n'est pas insurmontable. Après tout, des investigateurs des années vingt peuvent toujours être en vie. On supposera dans ce cas qu'ils ont pris une retraite bien méritée après leurs derniers exploits et qu'ils se sont fait oublier depuis. Cela dit, vous pouvez également créer des personnages de toutes pièces... La documentation (presse, télé, livres – voir encadré « A lire ou à voir ») sur l'époque ne manque pas cette année et il sera facile d'y puiser des informations, des éléments d'ambiance, des personnages crédibles.



La maison reste ouverte pendant les travaux

relativement expérimentés. Les mentions « p. AXXX » font référence aux règles de *Chill* (édition française). L'adaptation à *Gurps Horreur* est facile à faire.

L'attaque

Le camion sort de la prison et remonte vers le nord de Paris (les PJ n'ont aucun moyen de le savoir, mais il se dirige vers Aubervilliers, et plus précisément vers l'une des premières antennes françaises de la Gestapo. On doit les y soumettre à un premier interrogatoire). Si les PJ veulent prendre des initiatives, c'est parfait ! Après tout, on ne sait jamais… Ils seront peut-être assez brillants pour neutraliser simultanément les deux soldats qui les accompagnent à l'arrière, celui qui se trouve à côté du conducteur et les quatre de la voiture d'escorte, qui est juste derrière le camion. S'ils arrivent à déclencher un combat, l'embuscade se produira dans les secondes qui suivront.

Sinon, elle aura lieu avenue de Clichy. Il est presque minuit. Il fait très sombre, et l'avenue est bien entendu déserte, jusqu'au moment où…

Des hommes surgissent des rues latérales. L'un d'eux se met juste devant le camion. Les PJ (qui ne peuvent rien voir) entendent le chauffeur klaxonner, puis le véhicule fait une embardée, quitte la chaussée et va percuter un banc. La voiture d'escorte freine, mais trop tard. Elle emboutit le camion. La situation est assez confuse pour que les prisonniers puissent sortir sans problèmes, même s'ils ont à souffrir de quelques contusions.

Les deux véhicules sont encerclés. De nuit, à la lueur des phares, les attaquants semblent… bizarres. Ils restent immobiles pendant un instant, puis le carnage commence. Ils sont très rapides et se jettent sur tout ce qui bouge. Ils ne sont pas armés, mais font preuve d'une force surhumaine. De plus, les balles n'ont pas l'air de leur faire grand mal, et ils ont l'avantage du nombre (sans oublier qu'ils voient parfaitement dans le noir). Ces créatures se repèrent au mouvement. Si les PJ essayent de courir, ils sont poursuivis, rattrapés et attaqués. Idem s'ils restent pour les aider à combattre les Allemands. Si vous estimez que les personnages ont besoin d'une « leçon de choses », décrivez-leur l'un de leurs compagnons de captivité mis en pièces par les assaillants, alors qu'ils ignorent complètement un jeune soldat paralysé par la peur.

La chose la plus intelligente à faire est de se glisser sous le camion et d'attendre la fin de la bataille, en restant aussi immobile que possible. C'est ce que fait l'un des autres prisonniers, un jeune homme roux qui porte des lunettes.

Le combat est relativement bref. L'un des derniers Allemands survivants tire une rafale… quelqu'un, dans l'ombre, pousse un cri… les créatures s'arrêtent puis commencent à s'éloigner, visiblement en pleine confusion.

Là-dessus, les PJ et le rouquin voient des phares approcher… La fusillade a attiré une patrouille. Il ne leur reste plus qu'à s'enfuir très vite.

Recueillis

Vous tenez là l'occasion d'orchestrer une réjouissante scène de poursuite dans un dédale de ruelles, de cours, d'impasses et de terrains vagues. La voiture des poursuivants est équipée d'un projecteur, mais ne pourra pas s'aventurer partout. Cela dit, les soldats qui se trouvent à l'intérieur n'hésitent pas à en descendre pour continuer à pied. Laissez les PJ prendre des initiatives, et faites en sorte qu'elles réussissent (dans les limites du raisonnable). Après tout, c'est leur premier moment de liberté depuis le début du scénario.

Lorsque cela ne vous semblera plus amusant, arrangez-vous pour qu'ils sèment les nazis pour quelques secondes… A cet instant, une porte s'ouvre juste à côté d'eux, et on leur fait signe d'entrer. Le rouquin s'y engouffre sans hésiter. Si les PJ suivent le mouvement, ils se retrouvent dans un hall d'entrée un peu décrépit, en compagnie d'un petit homme en pyjama, qui leur fait signe de se taire. Dehors, on entend passer la voiture…

« Je ne sais pas qui vous êtes et je ne veux pas le savoir. Mais vous avez besoin d'une cachette. Je peux vous mettre à l'abri pendant un moment. Vous avez de l'argent ? Non ? De toute façon, c'est pas très important… pour quelques jours. Après, on renégociera ça. Hein ? Pour l'instant, on descend à la cave et, quand il fera jour, on ira se planquer. Ça vous va ? » Il refuse de se présenter : « Ce que vous ne savez pas ne peut pas me faire de mal, si on vous reprend. Appelez-moi comme vous voulez. »

On voit, parfois, des PJ obtus refuser ce genre d'aide providentielle. Si tel est le cas, l'homme les laisse partir, après les avoir informés qu'il passe parfois la nuit dans cette maison (« si vous voulez revenir »). Il ne vous reste plus qu'à les faire errer dans Paris quelques jours, sans papiers ni argent. Ils échappent de justesse à l'arrestation à une ou deux reprises. De guerre lasse, ils finiront bien par revenir.

Sinon, ils vont pouvoir se reposer quelques heures. Le petit homme revient en milieu de ▷

matinée, avec un paquet de vêtements (de quoi habiller tous les PJ). Il a l'air nerveux : les Allemands s'agitent et multiplient les contrôles. Le transfert se passe néanmoins sans incidents.

Le refuge

Les PJ vont se retrouver « locataires » de plusieurs chambres minuscules, au troisième et dernier étage d'un petit immeuble situé au fond d'une cour, au pied de la butte Montmartre. Les deux étages inférieurs sont occupés par le *Chat noir*, un bordel bien connu, notamment des troupes d'occupation (décor 1900, tout en rouge et noir, avec des tentures poussiéreuses, des miroirs et du strass dans tous les coins). Leur sauveur est l'un des honorables « hommes d'affaires » qui supervisent l'établissement. Dans la mesure où les PJ vont y passer quelques temps, il serait juste de faire les présentations :

● **M. Fernand, leur sauveur**. Un petit truand, mi-proxénète, mi-receleur. Il a ramassé les PJ sur une impulsion, mais aimerait bien les « rentabiliser » d'une manière ou d'une autre. Toutefois, il n'irait jamais vendre qui que ce soit aux Allemands. Il est assez sympathique, dans son genre.

● **M. Georges et M. Max, ses associés**. Un petit nerveux hargneux et un gros type placide qui n'élève jamais la voix. Ils se sont tous deux retrouvés en cavale autrefois, savent ce que c'est, et compatissent. Georges est le moins fiable des trois, et pourrait se laisser tenter par un petit profit illicite…

● **Madame Viviane, la « sous-maîtresse »** (autrement dit la vraie patronne). La cinquantaine osseuse, toujours une cigarette au bec et l'habitude d'être obéie. C'est la femme de Max, et les PJ auront surtout affaire à elle. Contrairement aux hommes, c'est une réaliste, et elle est pleinement consciente des conséquences que pourrait avoir la découverte des PJ sous son toit. Elle ne fait donc pas spécialement d'effort pour être polie, leur reproche de manger trop, de « rester là à se tourner les pouces alors qu'on risque nos vies pour vous », etc.

● **Patricia, Virginie, Louise, Françoise, etc.** En tout, une dizaine de filles plus ou moins jolies et plus ou moins fraîches. Grand cœur, petite vertu et cervelle en proportion. La présence des PJ ne restera pas longtemps un secret si on ne prend pas des mesures pour les empêcher de bavarder (elles sont libres de sortir dans la journée, font les courses, rendent visite à des amies, etc.).

● **Lucien, client régulier**. Une petite tête de fouine sous une casquette informe. Il vient surtout pour boire un pastis au bar et bavarder avec Viviane. Imprimeur, il arrondit ses fins de mois en fabricant de fausses cartes de rationnement. Il n'a jamais essayé les papiers d'identité, mais si on le lui demande gentiment…

● **Hans, Karl, Franz, etc.** Soldats allemands en goguette. Il y en a toujours cinq ou six au bar, à attendre qu'une des filles soit libre ou simplement à profiter des boissons. Ils sont juste là pour faire peur aux PJ…

Le rouquin

Il est toujours en leur compagnie, et s'avère un garçon charmant. Il s'appelle Pierre Barnier,


Pierre Barnier

« employé au ministère de la Guerre ». Arrangez-vous pour qu'ils sympathisent au cours des quelques jours qu'ils vont passer ensemble. Il est destiné, au cours des épisodes suivants, à devenir leur pire ennemi…

Les PJ doivent se perdre en suppositions sur la nature de leurs libérateurs. Barnier a l'air d'en savoir beaucoup. En une occasion, un jour où il a un peu bu, il laisse même échapper que « c'est moi qu'ils cherchaient ». Si les PJ dirigent la conversation sur l'occulte, il fait preuve de connaissances assez importantes.

Il finira par tout leur expliquer, de préférence autour d'un verre. Selon les PJ, cela peut être une discussion paisible ou un interrogatoire, mais voici en gros ce qu'il dira : « Il y a, à l'intérieur des services secrets, un groupe… le Bureau S. J'y ai appartenu. Il était composé de militaires, d'espions… et de sorciers. La magie et toutes ces foutaises… ça marche ! Et les gens du S voulaient en faire une arme de guerre fiable, utilisable par n'importe qui… Ils y sont arrivés, on dirait. Moi, je suis un bureaucrate. J'ai jamais rien eu à voir avec toutes ces horreurs de sacrifices humains. Mais j'en savais quand même pas mal. J'ai comme dans l'idée qu'ils ont voulu me liquider pour pas que je dise tout aux Boches. Pas de chance pour eux, je connaissais déjà les Blêmes, les machins qui nous ont « sauvés ». Y t'attaquent pas si tu bouges pas. »

Il peut aussi ajouter que :

— Le Bureau S existe depuis 1914.

— Il est dirigé par un certain « commandant Catala », qu'il a rencontré deux ou trois fois et qu'il décrit comme « un vieux dingue ».

— Son travail était d'éplucher tous les journaux français et anglo-saxons à la recherche de phénomènes « bizarres ». Ses supérieurs envoyaient ensuite des enquêteurs. Il a toutefois assisté à plusieurs discussions entre agents de terrain qui parlaient froidement de démons, de monstres et de sacrifices.

— Il connaît plusieurs planques dans Paris, où les agents du S se retrouvaient. Le problème est de s'y rendre.

— En ce qui concerne les Blêmes, ses connaissances sont plus vagues. Il sait que ce sont des humains « possédés par quelque chose » qui en fait des machines à tuer très résistantes. Il pense qu'ils ont besoin d'un « contrôleur », un sorcier, qui leur donne des ordres. Il ignore ce qui se produit lorsque le sorcier est tué, mais pense que c'est ce qui les a sauvés lors de l'attaque.

— Il est persuadé qu'on a cherché à le tuer, et a l'air résolu à se venger. Dans la mesure où les PJ étaient censés mourir avec lui, ils devraient se ranger de son côté.

Toutes ces informations sont globalement exactes, à un détail près : Barnier était beaucoup moins anonyme dans l'organisation qu'il veut le faire croire. En fait, c'est un ambitieux qui intriguait pour prendre la place de Catala, dont la politique vis-à-vis de l'occupant n'était pas assez radicale à son goût. Il exprimait régulièrement son désaccord de façon véhémente et alla même jusqu'à menacer Catala. Prudemment, ce dernier décida l'élimination de cet un élément qu'il jugeait dangereux. Mais lors d'une indiscrétion Barnier avait appris le point faible des Blêmes, et il sortit vivant de l'embuscade. Maintenant qu'il est libre, il a des plans pour le Bureau S. C'est un fanatique, et cela devrait se voir un peu : il hait « les Boches » en bloc, sans distinction d'âge ou de sexe, et rêve à voix haute au jour où Berlin sera rasée par les Alliés (« et on sèmera du sel sur les ruines, comme pour Carthage »). Mais l'époque étant ce qu'elle est, les PJ risquent de ne voir dans son délire que de simples manifestations de patriotisme. Après tout, pour les Français et les Anglo-Saxons, c'est un garçon charmant…

Petit résumé historique à l'usage des distraits

Le 10 mai 1940, les Allemands attaquent la Belgique. Le 15, ils percent le front français à Sedan. Le 26, les débris de l'armée franco-anglaise rembarquent à Dunkerque. Le 10 juin, le gouvernement se replie à Tours, puis à Bordeaux. Le 14, les nazis entrent à Paris. Le 16, Pétain devient président du Conseil et demande l'armistice. Il devient chef de l'État, avec les pleins pouvoirs, le 10 juillet. Depuis le 25 juin, la moitié nord de la France (et toute la façade atlantique) est officiellement sous administration allemande. Le sud reste « libre », gouverné depuis Vichy par le maréchal Pétain. A cette date, ce dernier est encore considéré comme un sauveur par presque tout le monde. Le nom du général de Gaulle est pratiquement inconnu, sauf des quelques personnes qui écoutent la BBC. Le pays est en état de choc. L'armée française, « la première du monde » dans l'esprit de tous, a été anéantie en six semaines. Tout le monde s'attend à ce que l'Angleterre soit envahie bientôt. En fait, dans l'esprit des soldats allemands, ce ne sera qu'une formalité. Ils espèrent être rentrés chez eux pour Noël. Cela mettrait fin à la guerre : l'URSS a signé un pacte de non-agression avec l'Allemagne en 1939, les États-Unis sont encore neutres, et la lutte entre la Chine et le Japon n'intéresse pas grand monde pour le moment.

Premiers pas

Le plus urgent est de retrouver une certaine mobilité. Lucien veut bien faire des faux papiers, mais ce ne sera pas gratuit. Il leur faut donc de l'argent. Le problème est que sans papiers, on ne peut pas sortir, et donc pas se procurer d'argent… Il n'est bien entendu pas question de toucher à leurs comptes en banque.
Ils finiront sans doute par penser à envoyer l'une des filles aux nouvelles à leur place. Elle reviendra leur annoncer que leurs domiciles sont sous scellés, « et la concierge m'a regardé de travers quand j'ai demandé après vous ». Si les PJ habitaient avec des proches (femme, enfants, parents, etc.), il n'y a plus trace d'eux. Il ne reste plus qu'à faire appel aux vieux copains (d'université, d'aventure, etc.), par exemple en leur faisant porter un petit mot (« Je suis dans la mouise. Pourrais-tu donner dix mille francs au porteur de cette lettre, en souvenir du bon vieux temps ? »). Tout le monde n'est pas réceptif aux appels au secours transmis par des inconnus, mais les PJ finiront bien par recueillir quelques milliers de francs, de quoi dédommager leurs sauveurs et acheter des cartes d'identité, de rationnement, etc.

Les planques

C'est le point de départ le plus logique. Barnier connaît quatre adresses, et les communique volontiers aux PJ. Lui n'ose pas se montrer pour le moment : il ne sait pas comment ses ex-collègues vont l'accueillir. Il leur donne aussi le dernier mot de passe dont il ait connaissance, celui du mois de mai : « Serpent » (la réponse est « Araignée »). Aux PJ de jouer.
Les planques sont à :

- **Barbès**. Un immeuble près du métro aérien. C'est désert. Aux dires des voisins, cela fait des semaines que personne n'est venu.
- **Nation**. Rue de Picpus. La boutique de meubles qui servait de couverture a brûlé le 16 juin, deux jours après l'arrivée des Allemands. Il y a eu quatre morts. Les voisins sont remarquablement peu communicatifs. Ils meurent de peur. En y consacrant un peu de temps, on peut les convaincre de raconter ce qui s'est vraiment passé. Des Allemands sont venus et ont investi la boutique. Il y a eu des cris, puis une grosse explosion, et ça a brûlé. Mais les flammes étaient vertes et avaient une drôle d'odeur. Certains pensent avoir vu des silhouettes au milieu du brasier, mais refusent de les décrire clairement. En fait, c'était le Q.G. des sorciers du S. Lorsque les Allemands sont venus les arrêter, ils ont tenté de se défendre. Ils ont mal dosé la puissance de leur sort et se sont fait sauter avec leurs ennemis. Le reste du témoignage est essentiellement attribuable aux substances hallucinogènes qui ont brûlé avec le reste des composants de sorts.
- **Auteuil**. Une maison dans une petite rue, près de l'église. Ça doit être très calme en temps normal, mais pour l'heure, la rue est pleine de monde. Il y a des policiers, des badauds… mais pas d'Allemands. Selon les riverains, il y a eu « un drame horrible, hier ». A force d'interrogatoires patients, les PJ peuvent reconstituer les faits : tous les habitants du pâté de maison situé à côté de la planque ont été tué la veille… Démembrés et, selon certains voisins, partiellement dévorés. Il y a une trentaine de morts, et aucun survivant à interroger. L'inspecteur Vernand, qui s'occupe de l'affaire, est complètement perdu. Pour l'heure, sa meilleure théorie est que « plusieurs lions ou tigres se sont évadés d'un cirque ou d'un zoo lors de l'exode, et qu'ils sont responsables du massacre ». Il ne demande pas mieux que de discuter avec les PJ mais, le soir même, il recevra la visite d'un Allemand très courtois et très intéressé par l'affaire (herr Norwald, présenté plus loin). Bien sûr, il lui parlera d'eux… Si les PJ le désirent, il est possible de s'introduire dans la planque. C'est vide, mais il y a des traces de sang récentes qui mènent à la cave. Un passage s'ouvre derrière la chaudière. Il débouche sur les égouts. Les PJ perdent la piste peu après.
(Les Blêmes, livrés à eux-mêmes et affamés, sont bien entendu responsables du massacre.)
- **Denfert**. Une villa, à trois cents mètres de la place. Les volets sont fermés mais elle est occupée. Si les PJ frappent et donnent le mot de passe, on leur ouvre sans problèmes. Les ennuis commencent à l'intérieur. Ils se retrouvent devant deux pistolets et une lampe-torche braquée sur eux qui les aveugle. On les fouille avant de les faire entrer au salon…

Atmosphère, atmosphère…

La situation à Paris se normalise peu à peu après quelques semaines de chaos. Les deux millions de gens qui avaient fui l'avance des armées allemandes reviennent. On commence à distribuer des cartes de rationnement et à gérer la pénurie de nourriture. « Le Matin » et quelques autres quotidiens reparaissent, malgré le manque de papier. On s'avise que les « barbares nazis » sont (pour citer un article d'époque) « des jeunes gens très corrects, qui aiment sincèrement la France. »). Faites quelques efforts pour poser l'ambiance, lorsque les PJ découvriront la capitale. Parlez des queues devant les magasins. Mentionnez les panneaux indicateurs en allemand qui ont fleuri partout en une nuit. S'ils passent rue de Rivoli, décrivez les gigantesques étendards nazis qui pendent à toutes les façades, sans oublier le défilé quotidien de la Wehrmacht sur les Champs-Élysées, musique en tête. Toutes les horloges de Paris ont été avancées d'une heure, pour s'aligner sur Berlin. Il y a des montagnes de sacs de sable devant presque tous les monuments. Ils ont été mis en place au printemps pour les protéger des bombes nazies. On les garde en cas de raid aérien anglais… Certaines statues ont disparu, notamment celles des généraux de la guerre de 14-18. La tour Eiffel et la Chambre des députés portent de gigantesques inscriptions : « Deutschland Siegt Auf Allen Fronten » (l'Allemagne triomphe sur tous les fronts »). Des rues entières sont encore désertes : leurs habitants ne sont pas encore rentrés. En revanche, les cabarets et les boîtes de nuit sont toujours ouverts et font des affaires en or, tout comme les cinémas. Le plus perturbant reste l'absence de voitures dans les rues. On ne voit passer que des camions militaires et de grosses Mercedes précédées de motards. Les Parisiens prennent le métro ou circulent à vélo. Quelques lignes d'autobus recommencent à fonctionner, mais elles sont rares. Par ailleurs, tout cela se déroule au cours d'un été particulièrement chaud. Les jardins publics sont plein de soldats qui lézardent au soleil ou qui se photographient mutuellement à la terrasse des cafés. Les mieux dégrossis se cherchent avec enthousiasme une petite amie française, et beaucoup en trouvent une. Beaucoup parlent français, même si la plupart ont un vocabulaire limité à « guerre, groß malheur » et « nous, pas méchants ». En revanche, lorsqu'ils sont en service, c'est une toute autre histoire. Ils sont armés, nombreux, et n'hésitent pas à se montrer brutaux. Cela dit, dans la mesure où la tâche du maintien de l'ordre a été laissée à la police française, ils ont rarement l'occasion de nuire…

Les agents du Bureau S

- **Marc, Émile, Charles et Henri** sont des hommes de terrain. Autrement dit, des agents de renseignements expérimentés et paranoïaques, qui se sont retrouvés au Bureau S plus ou moins par hasard. Ils conservent une saine trouille du paranormal et n'aiment pas du tout la tournure que prend la situation. Ils n'en sont pas encore à songer à déserter, mais cela pourrait venir assez vite.
- **Jean Montfort** est le chef du groupe. Il est grand, mince, élégant et aux abois (mais les PJ ne le savent pas). Il est assez haut placé dans l'organisation pour connaître de vue la plupart des agents, il sait donc que les PJ n'en font pas partie. Il dirige l'interrogatoire (qui tourne assez vite à la discussion cordiale si les PJ ne font pas l'erreur de lui mentir au début). Il écoute leur histoire, réfléchit quelques instants, demande à ses hommes ce qu'ils en pensent (« faut les tuer, chef »)… et décide de leur faire confiance pour le moment.

Voilà ce qu'il sait et qu'il peut dire. Lors de la débâcle, les chefs du S se sont repliés sur Londres. Montfort a été laissé en arrière-garde avec une quarantaine d'hommes, pour organiser un maximum de sabotages contre les autorités allemandes. Il avait aussi pour instruction de liquider Barnier (on ne lui a pas dit pourquoi). Malheureusement, tout a tourné au cauchemar. Tous ses « spécialistes » sauf un ont été tués à la planque de Picpus. Après ça, il a localisé Barnier et a tenté de l'exécuter lors de son transfert. Pour cela, il a fait transformer les deux tiers de ses hommes en Blêmes. Ils étaient censés reprendre leur état normal après l'attaque. Mais son dernier sorcier a été tué (ou capturé par les Allemands) lors de la fusillade avenue de Clichy. Du coup, ils sont devenus incontrôlables et se sont égaillés dans la nature… Aujourd'hui, le Bureau S se résume à cinq hommes, sans force de frappe magique (bien qu'il leur reste un tas de « vieux ▷

bouquins moisis et de notes pas claires »). Dans ces conditions, Montfort accueille avec joie l'aide des PJ et de Barnier (vu l'état des effectifs du Bureau S, il décide d'oublier qu'il devait éliminer le rouquin, mais le garde à l'œil).

La menace nazie

En fait, les PJ (et, par extension, les agents du S) sont face à deux menaces.

● **La Gestapo.** De ce côté, c'est clair, net et simple : les PJ se sont évadés à l'aide de complicités inconnues. Il convient de les rattraper rapidement. Si on ne peut pas les reprendre vivants, ce n'est pas grave. L'essentiel est de remettre la main dessus. A cette époque, les membres de la Gestapo sont encore assez peu nombreux et ont bien d'autres choses à faire. Mais ils commencent à mettre en place un important réseau d'indicateurs, et ils peuvent tomber sur les PJ à tout moment. Il suffit que Lucien soit arrêté, ou qu'un des soldats qui fréquentent le *Chat noir* aperçoive Barnier et reconnaisse le « dangereux terroriste » qu'ils ont ordre d'arrêter... Dans ce cas, vous pouvez faire intervenir une dizaine d'individus en civil, plus quelques policiers français (qui traînent les pieds et pourraient regarder ailleurs le temps que les PJ s'enfuient), le tout dirigé par un nabot chafouin en manteau de cuir noir. Ils peuvent investir le bordel, ou sauter à trois ou quatre sur un PJ isolé en pleine rue et l'enfourner dans une grosse voiture noire. Personne ne réagit. Si les personnages tentent de se défendre, cela risque de provoquer une grosse fusillade où ils ne sont pas sûrs d'avoir le dessus. Même l'arrestation d'un ou plusieurs personnages n'aurait rien de dramatique. Après une journée de cellule, il sera soustrait à la Gestapo par herr Norwald.

● **Herr doktor Julius Norwald.** Un civil d'une quarantaine d'années, qui porte une pince-nez et parle un excellent français. C'est l'émissaire personnel d'un groupe de hauts dignitaires nazis intéressés par l'occultisme, et il dispose des pleins pouvoirs ou peu s'en faut. C'est lui qui a ordonné l'arrestation des PJ, entre autres (et qui s'est rabattu sur leurs familles lorsqu'ils lui ont échappé). Il est très intelligent et très subtil. C'est le genre de personne à mener cinq ou six plans de front pour atteindre un seul objectif, et les personnages risquent, sans l'avoir voulu, d'être inclus dans ses stratégies. Pour l'heure, les Blêmes le préoccupent plus que les PJ. A vous de décider de son intervention. Après sa visite à Auteuil, il comprendra que les personnages sont aussi sur l'affaire. Il pourrait faire surveiller la planque de Denfert et contacter les PJ dès qu'ils en sortent. Il se contentera peut-être de les faire suivre et de corrompre un de leurs hôtes (M. Georges, sans doute), histoire d'avoir un espion dans la place. S'il les contacte, il leur proposera une coopération limitée à la poursuite des Blêmes, assortie d'une offre d'emploi en Allemagne, par la suite. Il est parfaitement capable de déchiffrer le rituel (voir plus loin), par exemple. Il peut aussi leur fournir des hommes, en cas de besoin...

Les Blêmes frappent

Voici de quoi meubler les temps morts, si vous estimez que les PJ ont besoin de complications supplémentaires.


Julius Norwald

La tragédie d'Auteuil se répétera deux ou trois fois (une attaque tous les deux jours en moyenne). Les créatures semblent rester sur la rive gauche. Si les PJ enquêtent, ils pourront trouver quelques témoins qui les ont vues entrer dans les égouts. Plus grave, depuis la dernière attaque, elles emmènent des blessés. Par ailleurs, il semble qu'elles aient appris à utiliser des armes à feu...

En fait, vous pouvez parfaitement leur faire attaquer un commissariat. Les Blêmes massacrent des agents de police et s'emparent du petit stock de revolvers qui y était conservé en dépit des ordres allemands.

Bien entendu, cela ne passe pas inaperçu. La rumeur concernant les « cannibales des égouts » se répand. Bientôt, on en verra dans tout Paris. Il y a même quelques journalistes qui trouvent le temps de s'intéresser à l'affaire (le plus souvent pour s'en moquer). Par ailleurs, il est tout à fait possible que les Blêmes ne soient pas les seuls habitants du sous-sol à profiter de la confusion qui règne à la surface. Si vous jouez à *Cthulhu*, les goules sont sans doute responsables d'une partie des attaques. En fait, une discussion avec un groupe de goules est sans doute le moyen le moins compliqué pour localiser les Blêmes.

Le rituel

Montfort dispose d'un épais paquet de notes prises par ses sorciers. Il y a un peu de tout, du manuscrit codé aux feuillets dactylographiés contenant des instructions précises sur la manière de lancer un sort (*Cthulhu* : + 3 % en Mythe, un ou deux sorts. *Chill* : tout fait référence aux côtés les plus sombres de la Via Subumbrae). L'un des principaux morceaux est l'ébauche d'une « Étude systématique des phénomènes paraphysiques » : les premiers pas vers une étude scientifique de la magie noire.

Quant aux documents sur les Blêmes, ils sont codés. « Casser » le code est possible mais prendra du temps (*AdC* : jet d'INT x1 tous les jours. *Chill* : jet de PER/5 tous les jours. Si vous êtes gentil, vous pouvez ajouter 5 % par jour de recherches, à concurrence d'INT x5 ou de PER. S'ils ont trop de mal, Barnier pourra les aider).

Ils se divisent en trois catégories : rituels d'invocation, formules de contrôle et rites de renvoi. Dans l'immédiat, seuls les deux derniers sont véritablement intéressants. Ne vous embêtez pas avec les règles sur l'apprentissage : une fois le texte décrypté, les PJ se retrouvent en possession d'un véritable manuel d'utilisation, clair, simple et précis. Ils n'ont qu'à suivre les instructions...

Chasser les Blêmes

Il suffit de lancer le sort de contrôle quelque part dans leur territoire (la zone où ils ont tué du monde, autrement dit le sud-est de Paris) pour les faire venir. C'est une procédure simple, qui n'exige rien d'autre qu'une bonne maîtrise de soi lorsque les créatures apparaissent (*AdC* : jet de SAN, 1d3/1d8. *Chill* : Test-Peur à 20. Si les jets sont ratés, il est difficile de rester immobile).

Le sort de renvoi est nettement plus complexe. Il faut chanter une longue incantation, sacrifier un petit animal et faire couler un peu de sang humain (le sort précise « une petite coupure fait l'affaire, mais mieux vaut voir grand »). Où les PJ font-ils tout ça ? Si c'est dans les égouts, il leur faudra trouver une salle assez grande pour y rassembler toutes les créatures. Et si c'est en plein air, ils vont certainement attirer l'attention.

Lancez plein de dés derrière votre écran. Laissez planer le suspense pendant quelques secondes... Ça fonctionne ! Les corps d'accueil s'écroulent, inertes. Leurs âmes d'origine sont de retour. Conséquence amusante : les PJ se retrouvent en compagnie d'une quinzaine d'agents du bureau S (certaines créatures ont été tuées au cours des derniers jours) dont la santé mentale n'est plus qu'un lointain souvenir. La plupart sont juste au stade catatonique, mais certains pourraient se montrer violents. Qu'en faire ? Les déposer devant un asile de fous est encore le plus rationnel. Si les PJ préfèrent les abattre, n'hésitez pas à leur retirer de la SAN.

Fuir !

Une fois les Blêmes éliminés, il ne reste plus qu'à passer en Angleterre. Rester à Paris serait du suicide, avec toute la police allemande qui les recherche. La « zone libre » n'est pas un abri sûr. Et les chefs du Bureau S sont à Londres... Les PJ voudront sans doute les liquider/s' engager chez eux/continuer à enquêter sur leur compte/etc. Montfort et ses hommes partiront de leur côté (les groupes trop nombreux éveillent les soupçons), suivis des PJ et de Barnier.

Curieusement, dans la confusion, le voyage vers le nord-ouest est étonnamment facile. Il sera désespérément lent, c'est tout. Il y a encore des dizaines de milliers de réfugiés sur les routes, et la plupart n'ont plus de papiers en règle. Les Allemands canalisent le flot, c'est tout. De temps en temps, ils fouillent un groupe au hasard, mais c'est surtout pour confisquer d'éventuelles armes. Il y a aussi, sur toutes les routes, des marchands qui revendent des biens récupérés sur les cadavres (ou tout simplement volés dans les fermes abandonnées), sans oublier les profiteurs qui vendent des sandwichs rassis plusieurs centaines de francs. Si les PJ veulent acheter des armes, ils trouveront sans doute leur bonheur en chemin.

Caractéristiques

▶ Soldats allemands

Pour Cthulhu

FOR 13	CON 14	TAI 14	INT 12
POU 12	DEX 12	APP 11	EDU 10
SAN 60	PdV 14		

Armes : Fusil 50 % – 2d6. Plus, selon les circonstances, des grenades, des matraques, des mitraillettes, etc.

Compétences à votre bon vouloir. Rappelez-vous qu'on trouve de tout dans l'armée.

Pour Chill

AG 45	DEX 55	CHA 30	PER 50
AUR 35	RES 60	FOR 50	VOL 35

Fusil 50 %. Comme le fusil, p. C82.

▶ Les agents de la Gestapo

Gardez les mêmes caractéristiques, mais donnez-leur des pistolets.

▶ Blêmes

Pour Cthulhu : comme les zombies, p. A137, mais avec une DEX de 17.

Pour Chill : comme les zombies, p. C196, mais avec une DEX et une AGI de 75.



Laissez-leur l'initiative. Ils peuvent se contenter de marcher, se procurer une carriole (les chevaux ont l'avantage de ne pas consommer d'essence, et de ne pas trop attirer l'attention) ou tenter leur chance en voiture (il y a des dizaines de véhicules abandonnés sur les bas-côtés. La plupart des réservoirs sont vides, mais un coup de chance – et un jet de Mécanique – peuvent faire des miracles). Dans ce cas, toutefois, les PJ ont de grandes chances d'être arrêtés par une patrouille allemande (faites-leur peur, mais laissez-les Baratiner les soldats). A force de sauts de puce de quelques dizaines de kilomètres, ils finiront par arriver à destination. Le point d'embarquement le plus propice reste le nord de la Normandie, quelque part entre Dieppe et Fécamp. Là, les choses se compliquent. Les Allemands montent une garde relativement vigilante. C'est un bon moment pour mettre en scène une partie de cache-cache avec une patrouille, l'arrivée à l'aube dans un petit village (Ste-Marthe), la recherche d'un pêcheur disposé à prendre des risques (moyennant finances, bien entendu)… A côté de tout cela, la traversée de la Manche paraît étonnamment facile (à moins que vous n'ayez envie qu'il fasse mauvais… ou qu'ils soient pris en chasse par une vedette allemande… etc.). Et par un pluvieux matin d'août, les PJ sont déposés sur une plage anglaise.

Montfort et ses hommes n'arriveront jamais, Barnier les a dénoncés avant de partir et ils se sont fait prendre sur la côte française.

ACTE II : LONDRES

Welcome

De la plage où ils viennent de débarquer, un petit sentier part vers un village, à quelques centaines de mètres. Les PJ n'ont qu'à se présenter au commissariat local et expliquer leur affaire (s'ils s'en dispensent et préfèrent essayer de rallier Londres par leurs propres moyens, ils seront pris par une patrouille de la Home Guard et se retrouveront derrière les barreaux pour quelques jours, sous l'accusation d'espionnage).

Techniquement, comme le leur explique le constable Johnson, ils sont en état d'arrestation le temps que leur cas soit éclairci. En pratique, il leur trouve des chambres chez miss Villers, une aimable vieille fille. Ensuite, il organise une petite fête en leur honneur au pub, où tout le village vient les contempler avec de grands yeux. Le lendemain, il prévient Londres. Dans l'après-midi, une voiture vient les prendre. On les conduit dans la banlieue de la capitale, dans un bâtiment anonyme. Ils vont passer l'essentiel de la semaine suivante à répondre aux questions insidieuses d'aimables jeunes gens, tous membres du contre-espionnage, qui cherchent à s'assurer que les PJ ne sont pas des espions allemands. Ils vont devoir raconter leur vie plusieurs fois chacun… (bien entendu, la manière dont ils sont traités dépend largement de leur profession et de leur notoriété. On sera beaucoup moins pointilleux avec les militaires, par exemple). Si les PJ sont en âge de se battre, on leur fait clairement comprendre que la moindre des choses serait de s'engager dans l'armée, ou à la rigueur dans les troupes de la France libre…

En fin de compte, l'un de leurs hôtes, souriant, leur donne des papiers d'identité provisoires et une cinquantaine de livres « pour les aider à démarrer ». Après quoi, il leur souhaite bonne chance et les laisse partir. Dans les mois suivants, les PJ vont être discrètement surveillés par le M.I. 5, le contre-espionnage anglais. De temps en temps, pendant un jour ou deux, « on » les file, « on » visite leur chambre, « on » ouvre leur courrier… Si les PJ s'en rendent compte, ils risquent de réagir brutalement, avant de découvrir – trop tard – l'identité des fouineurs. En revanche, s'ils se mettent dans une situation délicate, leurs anges gardiens pourraient intervenir pour les en sortir. ▷

S'installer

Les PJ ont du mal à trouver un logement. Ils devront probablement se contenter d'un studio infesté de punaises dans l'est de la ville.
S'ils ont des amis à Londres, attendez-vous à ce qu'ils essayent de leur rendre visite. A vous de décider ce qu'ils sont devenus. Certains sont sans doute morts, d'autres sont mobilisés, les plus prudents sont allés s'installer en Écosse ou au Pays de Galles... Quant aux services qu'ils peuvent rendre aux PJ, vous en êtes seul juge. Un emploi, ou un logement plus spacieux, sont du domaine du possible.
Si vous jouez à *Chill*, les PJ essayeront sans doute de contacter la SAVE. Les bureaux londoniens sont intacts, même si le coordinateur a changé depuis le début des hostilités. Il s'agit désormais de miss Purcell, une vieille dame entourée de chats qui, bien que tricotant à longueur de journée pour les colis de l'armée, sait rester efficace. C'est sans doute l'endroit où ils peuvent obtenir le plus d'aide. Et puis, leur rapport intéresse leurs supérieurs...
Bien entendu, il n'est pas question de rester sans rien faire, du moins pas trop longtemps. En se rationnant, ils ont de quoi tenir un mois avec ce que leur a donné le gouvernement (un peu plus, en pratique. Les bombardements ont un avantage : ils sont sûrs de manger à la soupe populaire, dans le métro, à peu près tous les soirs).
Barnier prend ses distances avec le groupe à ce moment-là. Il leur promet de rester en contact avec eux... et ne donne plus de ses nouvelles. Si les PJ veulent lui courir après, faites-leur comprendre que dans le chaos ambiant, il serait miraculeux de remettre la main dessus. Il va vaquer à ses occupations...

La France libre

Même si les PJ ne désirent pas s'y engager, ils devraient y faire un tour, ne serait-ce que pour se renseigner sur le mystérieux commandant Catala et ses hommes (et s'ils le souhaitent, il y a de l'ouvrage pour tout le monde, quelles que soient leurs compétences).
S'ils posent des questions sur Catala, ils seront aiguillés sur Jacques Pottier, l'un des secrétaires du général de Gaulle. C'est un aimable quadragénaire fumeur de pipe, toujours heureux de bavarder avec des compatriotes. « Catala ? Bien sûr, ça me dit quelque chose. Un vieux monsieur, avec une moustache blanche, c'est ça ? Il est venu ici fin juin et a demandé à voir le général. C'est moi qui l'ai reçu. Je l'ai vite éconduit, je ne vous dis que ça ! Des fous comme ça, on en a de temps en temps. Celui-là proposait de « faire appel aux forces cachées au-delà de ce monde » pour bouter les Allemands hors de France. Il s'est énervé quand je lui ai dit que ça ne nous intéressait pas, et il a fallu le faire sortir de force. Je dois encore avoir son adresse quelque part... »
Il a effectivement une carte de visite au nom de Charles Catala, avec une adresse dans Soho. Il la montre bien volontiers aux PJ.

Catala

Normalement, les PJ devraient l'aborder avec d'infinies précautions et l'idée qu'ils approchent le Grand Méchant de l'histoire. Ils vont être déçus. D'abord parce que le modeste deux-pièces qu'occupait le commandant évoque assez peu l'antre d'un sorcier démoniaque, et surtout parce que leur gibier est mort.

Londres

Les PJ y arrivent fin août. La ville vit alors ses dernières heures de calme. Les Anglais sont les seuls à continuer la lutte, et en sont tout à fait conscients. Les Français sont considérés avec un mélange très crispant de pitié (après tout, ce sont des réfugiés) et de mépris (on en veut aux mangeurs de grenouille d'avoir capitulé trop facilement). Tout le monde est prêt à se battre, ou se persuade de l'être. Les murs sont couverts d'affiches... il y en a pour tous les goûts, de la pure propagande aux incitations à consommer moins, à souscrire aux divers emprunts de guerre, en passant par les instructions à suivre en cas de raid aérien. On installe des abris partout. La plupart des gens se déplacent avec un masque à gaz en bandoulière (les PJ peuvent s'en procurer sur simple demande). Et toute cette débauche de patriotisme et de paranoïa se déroule au milieu d'un bel été, dans l'une des plus belles villes du monde...
Elle ne va pas le rester longtemps. Le 1er septembre, les raids aériens commencent. Dans les jours qui suivent, la Luftwaffe va déverser des milliers de tonnes de bombes sur Londres. Il y a jusqu'à vingt raids par jour... Tout le monde s'habitue à descendre de nuit dans les stations de métro et à y dormir. Si les PJ préfèrent se balader à l'extérieur pendant une alerte, vous pouvez légitimement les terroriser : des rues entières disparaissent dans de monstrueuses explosions, sous leurs yeux, sur fond de sirènes, avec pour seul éclairage les projecteurs de la DCA qui éclairent les silhouettes des bombardiers nazis, tout là-haut... Les services de secours, assistés de bénévoles, travaillent vingt-quatre heures par jour. Il y a des milliers de sans-abri plus ou moins traumatisés qui s'installent où ils peuvent. Même entre les raids, on entend des explosions : toutes les bombes ne sautent pas au moment de l'impact, et les démineurs n'arrivent pas toujours à les désamorcer. Le plus ahurissant est qu'un semblant de vie normale continue, malgré tout. Les magasins ouvrent, les bureaux aussi, les services publics fonctionnent à peu près... Par ailleurs, la RAF est en train de gagner la bataille d'Angleterre. A partir du 16, les raids se raréfient. A l'est de Londres, des quartiers entiers sont en ruine, le West End est à peine en meilleur état, on a perdu le compte des morts et des disparus, mais c'est une victoire.

Sa logeuse ne demande pas mieux que de bavarder autour d'une tasse de thé. « C'était un vieux monsieur très gentil. Il est arrivé ici le 11 juin. Il est tombé malade vers la mi-juillet. J'ai fait venir le docteur Barrington, mais il n'a pas fait grand-chose. Alors M. Catala a fait venir plein d'amis à lui – des gens bizarres. Il m'a dit que c'était aussi des médecins. Ça n'a servi à rien, il est mort le 10 août. On l'a enterré à l'église Notre-Dame, au bout de la rue. Et l'autre jour, il y a un monsieur qui est venu récupérer ses bagages. Un Français aussi, un rouquin avec des lunettes. Non, il n'a pas dit son nom, mais il avait un mot du commandant. » Les PJ peuvent visiter l'appartement s'ils le désirent. En fait, ils peuvent même le louer. Il n'y a plus rien.

Le docteur Barrington

Il habite à quelques pâtés de maisons, et se montre assez coopératif. Selon lui, Catala n'était pas vraiment malade. « En tout cas, rien que je puisse soigner. Il était un peu... exalté, voyez-vous ! Au point de souffrir de douleurs imaginaires. » Il finira par leur expliquer que Catala se croyait envoûté « et vraiment, ses symptômes étaient impressionnants. Crampes, suées, fièvre, un ou deux petits arrêts cardiaques... A la fin, il avait même des plaies – auto-infligées dans son délire, sans le moindre doute. Bien sûr, son cœur a fini par lâcher. »

L'église Notre-Dame

Le père Donegall est jeune, moderniste et peu disposé à discuter envoûtement et possession démoniaque. Toutefois, il a donné l'extrême-onction à Catala et s'est chargé de l'enterrement. Il a accepté (et il en a encore honte) de prononcer quelques formules d'exorcisme à la demande du malade, fin juillet. Catala s'est senti mieux pendant deux ou trois jours, puis a fait une rechute. Il y avait peu de monde à l'enterrement : un Hindou, des jumeaux âgés... et un gros homme blafard, qui s'est tenu en dehors de l'église et du cimetière et n'est venu se recueillir sur la tombe qu'une fois la cérémonie terminée. L'un des jumeaux est venu trouver Donegall peu après et lui a donné une grosse somme d'argent pour prier pour le repos de l'âme de son ami. Si les PJ expliquent qu'ils aimeraient le remercier pour son geste généreux, le bon père leur donnera son adresse : Donald Klein, 78 Pitt Street, dans Soho... Ce n'est pas très loin.
Si les personnages lui inspirent confiance, il leur répétera un certain nombre de choses que Catala a laissé échapper dans son délire, quelques heures avant sa mort. « Il m'appelait "Brendan", par moments. Il m'a demandé de "prévenir les autres". Il insistait sur le fait qu'il fallait "faire disparaître" quelque chose. Je ne sais pas du tout de quoi ou de qui il voulait parler. Il répétait aussi le chiffre "sept", avec l'air d'y attacher beaucoup d'importance. »

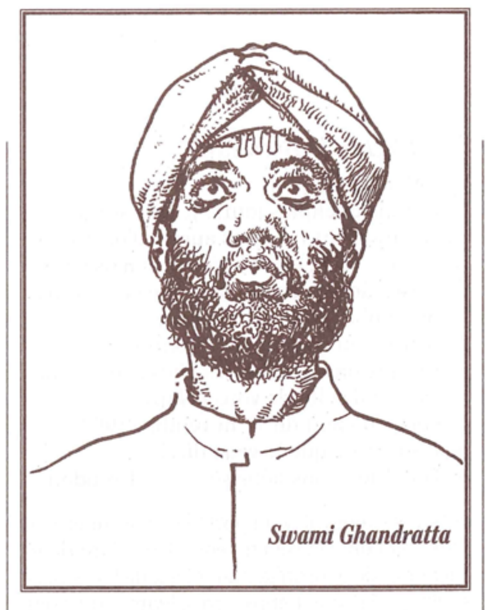
Donald et Stephen Klein

Des jumeaux d'une soixantaine d'années. Donald est chauve, son frère est un peu sourd. Ils sont

officiellement rentiers. En fait, tout à fait illégalement, ils exercent la profession de médium (tolérée, mais tombant toujours sous le coup de la loi antisorciers de 1837). Ils se méfient des inconnus et voient des policiers en civil partout. En revanche, ils sont disposés à parler de Catala. Ils le connaissaient depuis le début du siècle. A l'époque, c'était un jeune officier exceptionnellement brillant, passionné par le surnaturel. Ils ont vécu quelques aventures ensemble, puis les Klein ont « pris leur retraite » du métier d'investigateur. Ils sont toutefois restés en contact avec Catala, et lui ont fourni récemment une liste des principaux magiciens londoniens. « Il nous l'a demandée au début de l'année, et nous la lui avons envoyée en mars ou avril. »
Par ailleurs, ils connaissent assez bien les deux autres personnes qui ont assisté aux funérailles. L'Hindou se fait appeler Swami Ghandratta. Selon eux, c'est un charlatan. Quant à l'individu blafard, il se nomme James Dudley et c'est l'un des lucifériens les plus en vue de la capitale. « Rien d'étonnant à ce qu'il n'ait pas voulu rentrer dans l'église. » Les Klein ne voient pas d'inconvénients à fournir les adresses de ces deux personnes...
Si on les interroge sur le nom de « Brendan », ils se souviennent vaguement d'un autre ami du commandant. « Un prêtre, un jésuite. Il est entré dans le groupe de Catala peu après notre départ. Ça fait bien vingt ans que nous ne l'avons pas vu. » Ils n'ont rien à ajouter. Ils ne savent rien du grand rituel (voir plus loin) et leurs pouvoirs sont pour le moins incertains. Cela n'empêchera pas Barnier de les faire enlever, si vous avez besoin de relancer l'action.

Le Swami Ghandratta

Il vit dans un coquet deux-pièces, étonnamment luxueux, au cœur d'un des quartiers les plus miteux de Londres. C'est un escroc pur et dur, mais il présente bien : le regard halluciné, un accent exotique à couper au couteau et le don d'improviser d'interminables discours fumeux. Catala l'a contacté en juin et a sondé ses pouvoirs. Il voulait voir s'il pouvait faire une bonne recrue pour le Bureau S. Il a vite abandonné mais, voyant en lui une source de revenus potentiels, le Swami s'est accroché. S'il est venu à l'enterrement, c'est dans l'espoir de rencontrer de nouveaux pigeons. Il voit dans les PJ une manne céleste. Il leur expliquera que Catala venait recevoir son enseignement, et leur offrira de « s'ouvrir à la sagesse ». Après tout, cela ne coûte qu'une poignée de livres... Il n'est pas contre un petit chantage, ou un vol si les PJ laissent traîner des objets de valeur à sa portée...
Le Swami est là pour fournir une diversion exaspérante, mais il a un autre rôle à jouer : se faire enlever et trucider par les successeurs de Catala, qui reprennent sa campagne de recrutement de manière beaucoup plus musclée, et n'ont pas de temps à perdre avec des imbéciles. Il serait bon que les PJ soient dans les parages lorsque cela se produira (la méthode la plus classique reste le tampon imbibé de chloroforme suivi d'un embarquement *manu militari* dans une grosse voiture, mais vous avez plein d'autres possibilités. Deux ou trois jours plus tard, on le repêchera dans la Tamise, avec une balle dans la tête). Sinon, les personnages apprendront sa



Swami Ghandratta

mort par un entrefilet dans la rubrique Faits-divers.

James Dudley

Il habite un hôtel particulier du West End, juste à côté d'un poste de secours improvisé. C'est un individu gras, laid et antipathique, qui fait fortement penser à un crapaud. S'il y a des femmes ou des jeunes gens dans le groupe, il essaye sans finesse de les draguer. Il ne cherche absolument pas à dissimuler son allégeance à Lucifer. En fait, il s'en vante. Il expliquera longuement aux personnages que Dieu est un tyran, qui avait interdit aux humains de goûter à l'arbre de la Connaissance, alors que Lucifer incarne la liberté (soit dit en passant, il se met très en colère si on le traite de « sataniste » ; la différence étant, en gros, que les satanistes pratiquent des sacrifices humains, alors que lui poursuit la sapience).
Il connaissait Catala depuis longtemps, mais est très réticent à parler du passé. Tout ce qu'il est disposé à expliquer, c'est qu'il a essayé de le désenvoûter : « En vain, hélas. Le sorcier qui s'en était pris à lui disposait d'une puissance supérieure à la mienne. Qui ? Je l'ignore, mais j'ai pu remonter ses émanations fluidiques : vers l'Allemagne. » (A Paris, Norwald en a découvert assez sur le Bureau S – entre autres ses activités antiallemandes – pour que ses maîtres décident de prendre des mesures radicales contre son chef. Il était déjà connu, et le localiser était une opération magique simple).
Dudley est un individu beaucoup plus complexe qu'il ne semble à première vue. Il est snob, alcoolique, drogué et pervers, mais c'est aussi un magicien d'un certain pouvoir, et il n'est pas complètement mauvais, en dépit de toutes ses vantardises. Si les PJ le prennent intelligemment, il peut devenir leur meilleur allié. Il peut les présenter à tout ce que la capitale compte d'occultistes plus ou moins cinglés. Bon nombre d'entre eux ont rencontré Catala en juin, ou sont venus chez lui pendant sa maladie. Il a fait des offres de recrutement à certains (ceux en qui il sentait un minimum de pouvoir). Plusieurs membres de ce groupe disparaîtront dans les jours qui suivent. Par les temps qui courent, il est difficile de savoir s'ils ont été tués dans un bombardement ou s'ils ont été enlevés, mais les PJ devraient s'en rendre compte... et se sentir mal à l'aise. Développez cette piste si vous le désirez.
Dudley passera quelques jours à jauger les PJ. S'il estime qu'on peut leur faire confiance, il s'ouvrira un peu plus et leur parlera de son passé d'investigateur, au côté de Catala et de quelques autres. Cela remonte à avant la Première Guerre mondiale. Sous sa forme définitive, leur groupe comptait sept personnes. Le père James Brendan en faisait partie : « Il n'était pas encore prêtre, à l'époque. Je ne l'ai pas revu depuis qu'il s'est ensoutané, le pauvre. On n'est plus tout à fait sur la même longueur d'ondes, j'imagine. »
Si on lui rapporte les dernières paroles de Catala, il tique. Il prétend ne pas comprendre... mais il ment mal. Il se méfie encore un peu des PJ. De plus, il en sait moins que Brendan, et préfère que ce soit le jésuite qui rompe leur commune promesse de secret.

En coulisses

Barnier est un ambitieux, qui hait l'Allemagne et qui manque de la (très relative) pondération de Catala. Ce dernier avait passé un demi-siècle à lutter contre les forces du Mal, et avait fini par apprendre qu'il y a des armes (dont le grand rituel) avec lesquelles il ne faut pas jouer. Mais il vient d'être éliminé par un sorcier au service des nazis. Barnier en profitera pour prendre le contrôle de ce qui reste du Bureau S. En fait, cela ne représente pas grand-chose. Une poignée d'espions, un ou deux sorciers médiocres... et surtout une somme de documents gigantesque sur la magie noire.
Son premier travail consiste à récupérer les notes de Catala, en présentant une fausse lettre à sa logeuse. Il y découvre des mentions énigmatiques aux « Sept » et à un « grand rituel » dont ils seraient les gardiens. Le fragment du rituel détenu par Catala lui paraît mériter qu'on se penche sur la question.
Les agents du S remontent sans trop de peine jusqu'au père Brendan, et de là aux autres anciens compagnons de lutte de Catala. Parallèlement, Barnier charge ses hommes d'enlever des sorciers mineurs, dans l'espoir d'en trouver d'intéressants dans le lot.

A la recherche de Brendan

Dudley a une adresse à leur communiquer, mais elle n'est plus à jour depuis 1922. Toutefois, il leur reste une piste : d'après les Klein, Brendan est un jésuite... et ils ne sont pas très nombreux en Grande-Bretagne. La démarche la moins inspirée consiste à lui écrire « aux bons soins de l'ordre ». Dans ce cas, leur lettre leur sera retournée par la poste dans trois ou quatre mois, avec la mention « n'habite plus à l'adresse indiquée ». Il est aussi possible de se rendre à l'archevêché catholique de Londres et de s'y renseigner. Il leur faudra un peu de temps et quelques jets de Baratin, mais ils finiront par apprendre que le père Brendan vit à Dublin, en Irlande. S'ils poussent un peu leurs recherches, ils sauront qu'il enseigne la théologie au séminaire St-Gall. L'employé qui les renseigne mentionne en passant qu'on lui a déjà posé ces questions, il y a un ou ▷

deux jours. Qui ? Un anglais anonyme, en pardessus et chapeau melon (un agent du Bureau S). Les PJ peuvent essayer de téléphoner à Brendan (sans succès : ils parviennent, au bout de plusieurs heures d'efforts, à joindre le séminaire, mais il est absent. On leur promet qu'il rappellera, mais il n'en fait rien). Un télégramme est une solution plus sûre, mais le délai est plus important : une journée pour un échange de questions-réponses.

Laissez les PJ gérer la communication avec Brendan comme ils l'entendent. Il ne leur dira rien de précis par courrier ou au téléphone. En revanche, il accepte de les rencontrer et de leur en dire davantage.

Se rendre sur place est difficile. L'Angleterre et l'État libre d'Irlande sont plutôt en mauvais termes, et les communications entre les deux pays sont irrégulières depuis le début de la guerre. Par ailleurs, les PJ n'ont pas de passeport. En faire établir un est possible, mais cela prendra du temps. C'est un bon moment pour faire appel à la SAVE, ou à d'éventuelles relations. C'est également le genre de démarche qui attirera l'attention du M.I. 5.

Il est sans doute préférable de convaincre le jésuite de venir en Grande-Bretagne. Il se fait un peu tirer l'oreille, mais finit par y consentir. En revanche, il refuse de descendre sur Londres. Il n'a pas le temps. Un rendez-vous à Liverpool (par exemple) satisferait tout le monde...

L'ennui est que le prêtre ne se montrera pas. Il sera enlevé en route par des agents du S. Que ce soit en enquêtant sur place ou par téléphone, les PJ peuvent établir qu'il est parti pour le rendez-vous comme prévu... mais il s'est évaporé quelque part sur le trajet. Le lendemain, son bureau au séminaire est cambriolé. Toutefois, les PJ n'ont pas tout perdu : il a laissé une lettre à leur intention chez sa logeuse. Elle se fera un plaisir de la leur transmettre. Ce n'est malheureusement qu'un billet assez court (voir ci-contre). Leur seul « ami commun » est Dudley. Il ne leur reste plus qu'à rentrer à Londres.

James Dudley, de nouveau

Pendant leur voyage dans le nord, les événements ont suivi leur cours. Dudley est toujours chez lui, mais il est dorénavant protégé par une dizaine de « disciples » costauds. Ils font un barrage efficace... presque trop, en fait. Les PJ auront des difficultés à leur faire comprendre qu'ils sont des amis du « Maître ». Ils finiront tout de même par être reçus. Dudley est vautré sur un divan, emmailloté dans une épaisse couverture. Il est très faible, et s'évanouit purement et simplement lorsque les PJ lui annoncent la disparition de Brendan.

Si les PJ se précipitent pour l'aider, ils pourront constater qu'il porte plusieurs brûlures profondes à la poitrine. Il a été torturé. Au réveil, il leur raconte son histoire. Elle est assez simple : en novembre 1904, les sept membres du groupe de Catala (dont lui) ont démantelé une secte maléfique, dont le but ultime était d'ouvrir les portes de l'Enfer et de permettre à des hordes infernales de se répandre sur Terre. Ils ont abattu le chef de la confrérie et ont mis la main sur le seul exemplaire du rituel d'ouverture des portes. Ils n'ont pas osé le détruire (« certains manuscrits... se vengent si on porte la main sur eux »). Alors ils l'ont divisé en sept, et ont juré de le cacher et de le protéger au mieux de leurs possibilités. Quelque temps après, leurs routes ont divergé.

Deux jours après l'enlèvement de Brendan, pendant que les PJ enquêtaient sur ce problème, Dudley a été attaqué à son domicile, par « une sorte de monstre noir » qui lui a soutiré tout ce qu'il savait sur les autres membres du groupe et a récupéré son fragment de rituel avant de disparaître (c'était un démon mineur et, s'il n'a pas tué Dudley, c'est parce qu'il l'a jugé assez corrompu pour être épargné).

La lettre de Brendan

« Mes amis,
Depuis quelques jours, je suis surveillé.
Je ne sais pas si nous aurons l'occasion de nous voir, en définitive. Je n'ose rien écrire de précis, de peur que cette lettre ne tombe aussi entre leurs mains.
Notre ami commun de Londres
sait presque les mêmes choses que moi.
Demandez-lui de vous éclairer
sur l'incident du 1er novembre 1904.
Il saura ce que je veux dire.
Que Dieu vous bénisse. Brendan »

Les sept

Dudley leur communique bien volontiers le nom des Sept. Aux PJ de trouver le reste, en épluchant les annuaires ou les registres de taxation, etc. Ils vont devoir sillonner Londres, interroger quantité de gens, bref faire leur boulot d'investigateur... en pleine guerre, sous les bombes.

- **Catala** est mort.
- **Brendan** a disparu. On ne le reverra pas. Barnier l'utilise comme coordinateur, et le charge de déchiffrer les morceaux du rituel.
- Le sort de **Dudley** est entre vos mains. Il peut mourir de ses blessures, être abattu par les agents humains du S quelques jours après s'être confié aux PJ (Barnier a estimé, à la réflexion, qu'il en savait trop pour rester en vie)... ou guérir et devenir un allié utile.
- **Arthur McAllistair** était, avant-guerre, un militant d'extrême droite bien connu. Il présidait le Parti national britannique, très proche des nazis, qui comptait quelques milliers de membres. Il est en prison depuis un an, et les PJ ne devraient pas chercher à le rencontrer, s'ils ne veulent pas devenir suspects à leur tour. Ils peuvent toutefois s'introduire dans son hôtel particulier (qui n'est pas spécialement surveillé). Malheureusement, les agents du S les ont précédés. Il y a de grandes empreintes de brûlures dans la bibliothèque, et la porte du coffre-fort qui renfermait le morceau de rituel a fondu. Si vous sentez que les PJ sont las de poursuivre des ombres et sont mûrs pour un peu d'action, ils tombent sur le cambrioleur. Soyez fair-play. S'ils remportent la victoire, laissez-les mettre la main sur le parchemin. Barnier en sera quitte pour envoyer une autre créature le récupérer chez eux le lendemain (ou à le faire voler par ses hommes de main).
- **Gregor Dabrowycz**. En 1904, c'était un riche bourgeois de la Pologne russe. Il a été ruiné par la guerre de 14, s'est exilé et a fait toutes sortes de petits métiers à Paris, puis à Londres. Toutefois, il est resté en contact avec McAllistair et Ivanenko. Depuis 1932, il enseigne le polonais dans une petite école privée d'Aldwich, en banlieue (son nom est dans l'annuaire de la ville). Il n'est jamais chez lui. En effet, il sert d'interprète bénévole aux pilotes polonais engagés dans la RAF. Il fait sans cesse la navette entre Aldwich et une base aérienne du sud du pays. Il est petit, gros et assez âgé. Visiblement, la visite des PJ le gêne. Il prétend avoir perdu son fragment en 1918, lorsqu'il a fui les Rouges. En fait, il a reçu quelques jours plus tôt la visite de Barnier, qui le lui a acheté fort cher...
- **Vladimir Ivanenko**. Russe blanc en exil et propriétaire de *l'Aigle du tsar*, un restaurant bien connu. Lorsque les PJ arrivent à son adresse, ils trouvent un cratère de bombe encore fumant... En interrogeant les voisins, ils finissent par apprendre qu'Ivanenko est encore en vie. Il a été provisoirement relogé dans un camp de sans-abri, au nord de Londres. Il partage une tente de l'armée avec une trentaine de personnes, et est ravi de recevoir de la visite. Il a continué à s'intéresser en amateur à l'occultisme, et a conduit de longues recherches sur le rituel (son propre fragment est dans son coffre-fort, intact... sous dix tonnes de décombres). Il se méfie un peu des personnages au début, mais finit par leur apprendre ce qu'il sait. Selon lui, ce rituel est quelque chose d'unique, qui permet d'écarter le voile entre les dimensions de manière très contrôlée, sur une large surface (plusieurs milliers de kilomètres carrés), pendant douze heures. Il ne peut être lancé que certaines nuits, dont celle du 1er novembre. Ses effets n'ont jamais vraiment été mesurés, mais il est censé lâcher des meutes de créatures infernales sur le monde. Il leur apprend aussi que la répartition des fragments du rituel n'a pas été faite complètement au hasard. Il était, avec McAllistair, le dépositaire des textes théoriques. L'invocation proprement dite avait été confiée à Brendan, Catala et Dudley. Goldenblatt et Dabrowycz avaient reçu tout ce qui devait permettre le contrôle des créatures invoquées.

En clair, cela veut dire que le Bureau S est déjà en mesure de tenter le rituel avec une chance de succès raisonnable...

- **Le rabbin Moshe Goldenblatt**. En 1904, il vivait à Prague, et il n'y a pas trace de lui en Angleterre. Ivanenko a reçu une lettre de lui au mois d'avril, peu après l'entrée des Allemands à Prague. Il avait peur de ce qui pouvait lui arriver, mais refusait de quitter le pays.

Attentats

Bien entendu, les PJ et les agents du S suivent les mêmes pistes. Ils vont donc, inévitablement, se rencontrer. Vous avez deux lignes d'actions possibles :

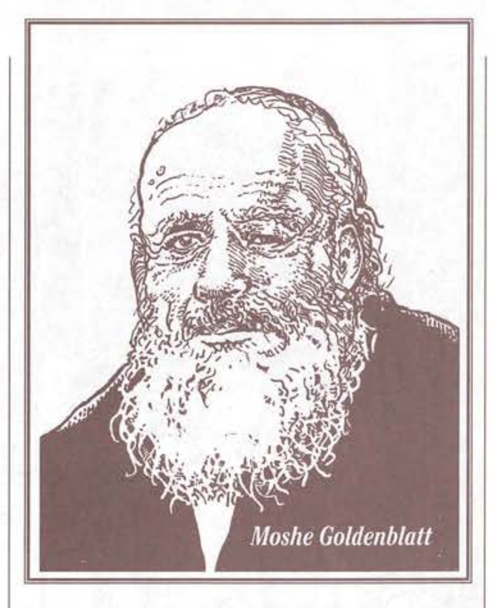
- **Les agents humains**. Ce sont pour la plupart des vétérans du Bureau S de Catala, qui sont contents d'avoir de nouvelles missions. Ils prennent les PJ pour de simples gêneurs ou pour des espions allemands. Ils ne chercheront à les liquider que si Barnier leur en donne l'ordre. Autrement, ils se contentent de menaces et de brutalités mineures.

— Le plus simple, vu le contexte, reste de placer une bombe chez l'un des PJ. Demandez des jets

de Chance (ou d'Écouter/PER pour entendre le tic-tac) au personnage concerné. Après quoi, il faudra sans doute un ou deux jets de Mécanique pour la désamorcer.
— Si ça ne donne rien, ils peuvent se mettre en embuscade et leur tirer dessus au pistolet.
— N'oubliez pas les bons vieux « accidents ». Londres est plein de pans de murs prêts à s'effondrer sur la tête des passants...
Les agents du S ne sont pas assez fanatiques pour se battre jusqu'à la mort. Des PJ chanceux pourraient donc faire des prisonniers. Malheureusement, ils en savent assez peu. Ils sont organisés en cellules étanches de cinq hommes, qui reçoivent leurs ordres par téléphone. Ils font leurs rapports en même temps. Sur le terrain, ils sont livrés à eux-mêmes.
● **Le surnaturel**. Si cela ne suffit pas, Barnier fait appel à ses sorciers. (*Cthulhu* : envoi de vampires de feu et d'un vagabond dimensionnel. *Chill* : harcèlement avec des pouvoirs de la Via Subumbrae : Hallucination, Confusion, Illusion... Le but est de faire passer les PJ pour des déments et provoquer leur internement. Si cela ne marche pas, vous pouvez passer à la vitesse supérieure. Un pouvoir comme Métal incandescent, lancé sur le réservoir d'une voiture, peut provoquer une belle explosion).

Les autorités interviennent

« La Grande-Bretagne est toujours heureuse d'accueillir des réfugiés fuyant la barbarie nazie »... à condition qu'ils ne s'entre-tuent pas sur son territoire. Tôt ou tard, les démarches des PJ attireront l'attention du M.I. 5. A partir de cet instant, ils seront constamment épiés. On écoute leurs communications téléphoniques, on ouvre leur courrier, on les suit, etc. Pour l'heure, les autorités ont décidé de ne pas les arrêter. Mieux vaut comprendre d'abord ce qu'ils trafiquent...
Lorsque vous estimerez que les PJ commencent à avoir une image globale de ce qu'ils affrontent (une bande d'espions fanatiques et de sorciers possédant un rituel monstrueusement puissant), ou à défaut lorsqu'ils auront enfreint la loi de manière visible (fusillade avec les agents du S dans les rues, par exemple), faites-les arrêter. Cela se passera courtoisement : deux individus en civil, avec des cartes du Home Office, leur demandent de passer à leurs bureaux pour une « formalité administrative ». En fait, ils sont mis en prison et interrogés par des policiers et des militaires. Ces derniers sont moins aimables qu'à l'arrivée des PJ en Angleterre, et semblent avoir un dossier solide sur tous leurs faits et gestes de ces dernières semaines.
Tout raconter est encore ce qu'il y a de plus intelligent à faire. Étrangement, on ne les enferme pas à l'asile. Les autorités prennent deux ou trois jours pour peser leur témoignage, puis ils reçoivent la visite d'un général, qui ne se présentera pas : « Messieurs, j'ai une proposition à vous faire. Nous prenons vos informations très au sérieux. Mieux, nous vous prenons au sérieux. Vous pouvez donc, si vous le désirez, rejoindre les rangs de l'Intelligence Service (IS) – au sein duquel il existe, je ne vous le cacherai pas, un organisme comparable au Bureau S. Il est beaucoup plus récent, et contrôlé très étroitement.


Moshe Goldenblatt

L'alternative ? Passer le reste de la guerre en prison. »

Au service (très) secret de Sa Majesté

A partir de cet instant, le combat des PJ change d'échelle. On leur fait suffisamment confiance pour leur confier une dizaine d'hommes, et ils peuvent faire appel aux ressources de spécialistes dans à peu près tous les domaines (les choses sont moins roses sur le plan matériel. Ils ont un tout petit budget...).
Des PJ observateurs remarqueront qu'on s'abstient de les former, ou de leur présenter leurs nouveaux collègues. Leurs supérieurs se retranchent derrière de vagues « raisons de sécurité ». En fait, on les considère surtout comme des agents « jetables », pour lesquels il est inutile de gaspiller une formation.
Dans les jours qui viennent, ils peuvent :
— Faire dégager le coffre-fort d'Ivanenko et récupérer son morceau d'incantation.
— Faire démanteler quelques cellules du S, qui continuent à enlever tout ce que Londres et le sud de l'Angleterre comptent de druides, sorciers, satanistes, kabbalistes et autres alchimistes. Les enlèvements finissent par cesser : Barnier n'a plus d'hommes à gaspiller.
— Infiltrer un homme au S. Cela pourra servir plus tard, mais pour l'heure on perd sa trace (Barnier déménage toutes les semaines. Quant aux kidnappés, ils sont conduits au Pays de Galles, dans une propriété achetée par un homme de paille du Bureau S en 1925. Autrement dit, ils sont introuvables, même par un moyen magique).
— Si vous vous sentez d'humeur à développer ce passage, il peut donner lieu à plusieurs séances de jeu. Des réseaux d'espions nazis soutenus par des créatures surnaturelles sont sans doute à l'œuvre... Sans oublier des dizaines d'affaires bizarres, mais sans rapport avec l'intrigue principale, qu'il faut tout de même étudier : fantômes de soldats tués, disparition mystérieuse d'un navire dans la Manche, lueurs étranges au-dessus de l'Écosse, etc. Contrairement au Bureau S, l'Intelligence Service ne fait pas appel à la magie : il l'étudie.

Caractéristiques

▶ James Dudley, luciférien décadent

Pour Cthulhu

FOR 9	CON 11	TAI 13	INT 16
POU 15	DEX 11	APP 9	EDU 18
SAN 25		PdV 12	

Compétences : Faire des discours verbeux 80 %, Boire comme un trou 75 %, Draguer tout ce qui bouge 30 %, Occultisme 60 %, Mythe de Cthulhu 10 %.
Sorts : quelques petits rituels occultes qui marchent bel et bien, mais rien d'utile pour cette aventure.

Pour Chill

AGI 50 DEX 30 (tremblote) CHA 60 PER 65 AUR 65 RES 45 (mais très douillet) FOR 45 VOL 80
Compétences : les mêmes que la version *Cthulhu*, moins Mythe, évidemment.
Sorts : à vous de décider si vous voulez lui donner une ou deux disciplines du Grand Art.

▶ Les agents du S

● **Humains**. Prenez les mêmes caractéristiques que les soldats allemands de l'épisode précédant, en augmentant généreusement leurs compétences en armes (60 à 80 % au pistolet).
● **Extrahumains**. Ces démons mineurs ressemblent à de grands humanoïdes efflanqués, avec des yeux vert luisant, des dents comme des rasoirs et des griffes très aiguisées. Ils sont relativement pataudes, mais extraordinairement chauds : leur toucher inflige des brûlures. Ils peuvent apparaître et disparaître à volonté, et se déplacer ainsi sur de grandes distances.
— **Pour Cthulhu**. Techniquement similaires au vagabond dimensionnel de la page A124, mais leurs griffes font 1d6 de dommages supplémentaires et peuvent enflammer ce qu'elles touchent (voir Feux, p. A32). En plus, si vous voulez qu'ils maîtrisent quelques sorts déplaisants liés au feu (Invoquer un vampire de feu, Sort de mort, etc.), ne vous gênez pas !
— **Pour Chill**. Prenez les caractéristiques maximum d'une goule (p. C178) et ajoutez Disthermie et Métal incandescent, plus une ou deux disciplines de la branche spirituelle (Hallucination et Confusion, par exemple). Leur chaleur inflige 1d6 blessures supplémentaires par coup de griffe (la plaie est ouverte et cautérisée en même temps).

ACTE III : BOHEME

Briefing

Quelques jours ou quelques semaines (voire quelques mois, si vous avez envie de leur faire vivre d'autres aventures entre-temps) ont passé. Nous sommes le 5 octobre, et les PJ sont convoqués par le capitaine Robertson, leur supérieur direct. Il les accueille avec sa jovialité factice habituelle, leur propose un cigare et un verre de whisky, et entre dans le vif du sujet : « On a du boulot pour vous, les gars. Du difficile. On a ▷

complètement perdu la trace de Barnier et des gars du S. Ils ont toutes les parties importantes du rituel. Pour je ne sais quelle raison cela inquiète beaucoup les huiles. Bref, on a décidé d'essayer de récupérer le dernier fragment : celui de Prague. Là, au moins, on est sûr qu'ils ne pourront pas passer avant nous ! D'après le Ruski… Ivanenko, c'est ça ?, ce morceau-là contient de quoi limiter la casse, si vos copains faisaient la bêtise de s'en servir. Comme vous êtes ceux qui connaissez le mieux la question, on a pensé à vous pour aller visiter l'Europe centrale. Heureux ? »
Décrochez les joueurs du plafond. Robertson leur expliquera posément que ce n'est pas une mission suicide (enfin, pas tout à fait). « On vous a fignolé une couverture en béton, qui vous donnera l'occasion de fouiner à peu près partout sans que les nazis puissent s'en mêler. Et vous ne serez pas complètement largués. On a des amis là-bas. »
En pratique, noyés sous un flot de paroles lénifiantes, les PJ finiront par comprendre :

- Qu'ils voyageront sous le couvert d'une mission de la Croix-Rouge chargée d'inspecter les camps de prisonniers. Sur place, ils doivent essayer d'en profiter pour être autorisés à visiter les camps destinés à la population civile.
- Que leur mission principale est de récupérer le fragment de rituel et de le ramener. Robertson doute qu'il soit possible de sauver Goldenblatt, mais s'ils y parviennent, tant mieux !
- Si les choses tournent mal, et seulement dans ce cas, ils peuvent contacter Jan Kanka, qui vit rue Novy Svet, dans un vieux quartier. C'est un « dormant » de l'Intelligence Service, en poste depuis les années trente. Il les cachera et les aidera à sortir du pays.
- Par ailleurs, la Bohème est pratiquement coupée du monde depuis six mois. Les PJ sont censés garder les yeux ouverts et noter le plus d'informations possible.



Ultimes préparatifs

Les PJ ont vingt-quatre heures pour se préparer. On leur remet le matériel suivant :
— des vêtements achetés à Genève, avec des marques de tailleurs suisses (assez pour une quinzaine de jours, plus une trousse de toilette et autres petits accessoires) ;
— de faux passeports helvétiques (ou, pour les anglophones, irlandais) suffisamment usés pour avoir l'air crédibles. Dans la doublure d'une des valises se trouve un passeport vierge pour Goldenblatt ;
— des accréditations de la Croix-Rouge, admirablement imitées ;
— une copie des Conventions de Genève sur les prisonniers de guerre ;
— un petit dossier résumant la vie de leur personnage d'emprunt. Ils sont censés les apprendre par cœur et les détruire avant d'arriver sur place. Amusez-vous à les créer et à les faire « coller » aux personnages des uns et des autres. Parmi les couvertures possibles : des religieux, des médecins, des juristes, etc. Si l'un des PJ est vraiment médecin, il sera nommé « chef de mission » ;
— quelques objets de valeur « anodins », mais aisément monnayables : montres-bracelets en or, alliances ou chevalières en platine, etc. ;
— un comprimé de cyanure chacun ;
— l'équivalent de 5 000 reischmarks en francs suisses (à changer à Prague) ;
— pas d'armes, ni d'émetteur radio. C'est trop risqué. En revanche, on leur donne un numéro de téléphone à Genève, qui pourra relayer des messages urgents (à exprimer sous une forme qui n'éveille pas les soupçons des nazis).

En route !

De Londres, le groupe prend l'avion jusqu'à Lisbonne, en utilisant un premier jeu de fausses identités. Les douaniers sont remarquablement peu curieux. Ils savent pertinemment qu'un bon tiers des « touristes » anglais et allemands qui visitent le pays sont des espions, et préfèrent laisser courir. Après vingt-quatre heures au Portugal, ils redécollent (sous d'autres noms) à destination de la Suisse, où ils arrivent au petit matin après escale à Madrid, Barcelone, Rome et Gênes. Ils ont intérêt à profiter du vol pour potasser leurs nouvelles identités…
A Genève, ils sont pris en charge par un agent de l'IS, qui leur remet les différentes autorisations, ainsi que leurs billets d'avion. Ils doivent arriver à Prague le 8 octobre, à 9 heures du matin. Il a une façon très déplaisante de leur souhaiter bonne chance, comme s'il était certain de ne jamais les revoir.
L'avion (un gros bimoteur aux couleurs de la Lufthansa) décolle à l'heure dite. A Prague, il pleut. Deux grosses voitures noires attendent les PJ ainsi qu'un officier SS froid et guindé, qui se présente comme l'obersturmfürher SS Karl Voss. Il est poli, sans plus.

Mondanités

Les PJ sont conduits à l'ancien palais royal, le siège du gouvernement. On leur attribue des suites très confortables au deuxième étage, et on les laisse déballer leurs affaires. Contrairement à ce que des PJ paranoïaques pourraient soupçonner, il n'y a pas de micros : les nazis n'ont pour le moment aucun soupçon. Et puis, à quoi bon les écouter ronfler ou prendre leur douche ? Ils passeront leurs journées en compagnie d'un espion.

Ils sont à peine arrivés depuis une heure qu'on frappe à la porte de l'un d'eux. C'est Voss, en compagnie d'un petit bonhomme à lunettes, qu'il présente comme « Ludwig Ladislav, votre guide-interprète ». Il claque les talons et s'éloigne. Pour l'heure, Ladislav se contente de prendre contact, de leur annoncer que la visite de Prague est prévue pour le lendemain et que le programme du reste de la semaine est en cours d'élaboration. Et ce soir, ils vont assister à une réception donnée par le reischprotektor en personne ! Après quoi, il s'en va…

La soirée est une bonne occasion de donner des sueurs froides aux PJ. Une cinquantaine de personnes y assistent. Il y a beaucoup d'uniformes SS, quelques colonels et généraux de la Wehrmacht, une poignée de smokings et de robes du soir. Le champagne coule à flots. Les PJ sont présentés à une foule d'officiers SS aux grades imprononçables (et à peu près impossibles à distinguer pour un non-germaniste). Le reichsprotektor lui-même leur serre la main et leur adresse une ou deux phrases aimables (c'est le seul haut dignitaire nazi à être conforme aux critères esthétiques du Parti : grand, beau, blond, yeux bleus. Seul petit défaut : il est complètement fou). Entre autres personnages intéressants, ils peuvent rencontrer :

- **Herr doktor Stupnägel**, un civil. Il se présente comme « chercheur ». En fait, c'est l'un des « généticiens » du Parti, et plus précisément du projet Lebensborn. Il travaille sur la « germanisation » d'enfants slaves présentant les critères raciaux *ad hoc*. C'est tout simple : on les enlève à leur famille et on les éduque au sein du Reich, dans des familles allemandes.
- **L'oberstrumbannfürher SS (lieutenant-colonel) Wolfgang Neumann**. Une croix de fer sur la poitrine, une tête de mort sur la casquette et un long visage chevalin entre les deux. Il est responsable de tous les camps de prisonniers du protectorat, et c'est de lui que dépendent les autorisations des PJ. Ils ont donc intérêt à le flatter. Heureusement, ce n'est pas très difficile. Il aime beaucoup son métier, et est ravi de cette occasion de faire partager sa passion à des étrangers. Il reste lucide toutefois. Les PJ ne seront pas admis partout.
- **Erika von Braunninger**. Une superbe blonde, qui parade au bras de son mari, un vieux général de la Wehrmacht. Elle passera la soirée à se saouler, au point de déclencher un mini scandale. Si les PJ aident à la calmer, son époux leur sera très reconnaissant… ce qui peut toujours servir.

Laissez les PJ bavarder un peu avec tout ce petit monde. La conversation est truffée de chausse-trappes : on parle de la Suisse, où plusieurs officiers ont passé des vacances, de la Croix-Rouge et de ses missions. A un moment donné, l'un des convives demandera « si Norwald vient ou non ce soir ? ». Les PJ devraient avoir un choc. Une ou deux questions confirment leurs pires craintes : c'est bien le même herr doktor Norwald qu'ils ont rencontré à Paris. Il est arrivé en ville la semaine dernière, envoyé par Berlin « en mission spéciale » (personne ne sait au juste ce qu'il fait, et cela intrigue beaucoup de monde).

Ambiance

Les Allemands ont envahi la Tchécoslovaquie le 15 mars 1940. Le territoire a été immédiatement annexé au Reich, sous le nom de Protectorat de Bohême-Moravie. Hitler s'est fait acclamer dans les rues de Prague, avant de confier l'administration du pays au SS Reinhard Heydrich, le bras droit d'Himmler. Sa mission est d'« aryaniser » et de « germaniser » le pays au plus vite. Il a carte blanche, et en profite. Les autres branches de l'appareil d'État (et l'armée) sont bien entendu présentes, mais c'est la SS qui est toute-puissante. Les membres de l'Ordre noir raflent, déportent, fusillent et torturent dans la plus complète impunité. L'ambiance est terriblement sombre, bien plus qu'en France. Il y a des avis en allemand et en tchèque sur tous les murs. Il s'agit essentiellement de listes d'otages ou de fusillés. Il n'existe pas encore de résistance cohérente, mais des réseaux commencent tout doucement à s'organiser (l'un d'eux assassinera Heydrich en 1942, avec des armes fournies par… l'Intelligence Service). Bien entendu, les Juifs sont les premiers visés, mais ils sont loin d'être les seuls. La chasse aux communistes, aux homosexuels, aux syndicalistes, aux journalistes, etc., est féroce et permanente. Par ailleurs, même le citoyen de base peut à tout moment se retrouver dans un camp de travail sous prétexte « d'infériorité génétique » (en clair : son logement a plu à un officier SS). Utilisez toutes les scènes que vous pourrez tirer des films et des livres sur l'Occupation. Tout ne sera pas « juste » historiquement, mais c'est l'atmosphère qui compte. Par ailleurs, Prague est une très belle ville, mais les PJ ne sont pas en état de l'apprécier. Essayez de jouer cet épisode « en noir et blanc ». Ne mentionnez jamais les couleurs, à part le noir, le blanc et les nuances de gris. Concentrez-vous sur les formes et les textures… Cela demande quelques efforts, mais peut donner d'excellents résultats.

En ville

Le lendemain à 9 heures, les PJ embarquent dans une limousine pour la visite de la ville. Bien entendu, ils sont accompagnés de Ladislav. Il va être le premier obstacle (sinon le principal) à la mission des PJ. Il les accompagne partout, se montre parfaitement efficace dans ses relations avec la population… et rapporte leurs moindres conversations à Voss. Si les PJ s'en indignent, il a le culot de s'en étonner. Ce détail mis à part, c'est un compagnon agréable et un guide compétent, quoiqu'il ait la manie, lorsqu'il présente un monument, d'expliquer « qu'il doit son charme au travail des ouvriers allemands, établis ici au ixième siècle sur ordre de l'empereur Tartempion, qui ont su sublimer les plans des architectes slaves » (c'est d'autant plus ridicule qu'il est lui-même à moitié tchèque ; son véritable prénom est Ondrej. Il en rougit, d'ailleurs).

Heureusement pour les personnages, il a des failles. Il n'est pas vénal (il prend l'argent et rapporte la tentative de corruption à ses chefs). En revanche, il aime boire. Les personnages s'en rendront vite compte, et ils peuvent le saouler jusqu'au coma éthylique. Par ailleurs, il est seul. Si les PJ « se disputent » et décident d'aller visiter deux monuments différents au même moment, il ne pourra accompagner qu'un seul groupe. Il ne rapportera pas son échec à ses supérieurs.

Chez Goldenblatt

A Londres, Ivanenko leur a dit où trouver le rabbin. C'est au milieu du vieux quartier, au cœur de petites rues où il est facile de se perdre… et de perdre un guide collant. A l'adresse indiquée il y a une vieille concierge nommée Maria, qui est totalement muette si les PJ ont l'air « officiels ». Elle parle tchèque, un peu français et fort bien allemand (mais elle refuse de s'exprimer dans cette langue). A force de patience, les PJ finiront par apprendre que Goldenblatt a été emmené en juin, comme tous les autres Juifs du quartier. Son appartement est occupé par le lieutenant SS Schrader, qui est chez lui et qu'il vaut sans doute mieux ne pas déranger. Il ne reste plus qu'à rentrer au palais.

Les camps

Les deux jours suivants se déroulent sans incidents. Les PJ sont promenés à travers la campagne tchèque, d'un camp de prisonniers de guerre à un autre. Il y a la quantité réglementaire de barbelés, miradors, chiens, etc. Il est important de noter que tout cela est géré par l'armée, pas par la SS (même si cette dernière a un important droit de regard sur tout ce qui s'y déroule). Les détenus sont pour la plupart des soldats et des officiers tchèques ou slovaques, mais il y a aussi une importante communauté de Polonais. Flanqués de leur fidèle interprète, les PJ peuvent bavarder avec eux. Ils sont abattus, mais reconnaissent qu'on les traite à peu près correctement. S'ils ne veulent pas détruire leur couverture, les PJ vont devoir leur poser quantité de questions sur l'hygiène, la distribution des colis, le droit de communiquer avec leur famille, etc. Des personnages observateurs remarqueront quand même que ces camps sont remarquablement vastes (et sous-peuplés par rapport à leur taille). Et dans un ou deux endroits, ils constatent que les travaux de construction continuent (c'est exactement le genre de chose qu'on leur a demandé d'observer. Si les Allemands voient si grand, c'est en prévision d'un prochain afflux de prisonniers soviétiques).

Les PJ peuvent essayer d'influer sur leur itinéraire, bien entendu, ou demander à voir autre chose que des prisonniers de guerre. Dans ce cas, tout dépend à qui ils en font la demande. Voss, qui reste leur principal contact, leur répondra sèchement que la Croix-Rouge n'a rien à faire dans les camps pour « déviants sociaux-politiques », qui sont de simples prisons. Quant aux Juifs, il ne voit pas pourquoi ils s'y intéressent, mais transmet. Neumann sera peut-être plus manœuvrable. En fait, il s'attend à ce que les PJ fassent une demande de ce genre (c'est dans la ▷

logique de leurs identités d'emprunt). Il a justement un « camp modèle » à faire visiter aux gêneurs dans leur genre. On ne va certainement pas leur faire visiter les vrais camps de concentration !

Le Kamp 11

Situé sur une colline, à une trentaine de kilomètres de Prague, il est entouré de forêts profondes. L'agglomération la plus proche, baptisée Neuburg depuis l'invasion, se trouve à une heure de marche.
L'endroit est un trompe-l'œil, peuplé de Juifs en bonne santé. Il y a une clôture, bien entendu, mais pour le reste, on se croirait dans un petit village pimpant. Voss (qui leur fait visiter) leur explique longuement que le camp élit sa propre administration, qu'il y a un orchestre, une école, etc. Après la visite guidée du matin et un déjeuner chez le responsable du camp, le commandant Gerbhert, les personnages sont plus ou moins livrés à eux-mêmes (Voss ne voit pas d'inconvénients à les laisser se promener à leur guise. Après tout, il n'y a rien à découvrir). Même Ladislav les laisse tranquilles.
Les PJ peuvent donc faire le tour des bâtiments, constater *de visu* que tout est conforme à ce qu'on leur a montré le matin, et peut-être poser quelques questions aux habitants. Quelqu'un parle-t-il yiddish ? ou tchèque ? Sinon, ils finiront par rencontrer un ancien professeur de français qui leur servira d'interprète (et leur fera part de ses soupçons. Il est passé directement de chez lui au ghetto, mais il a entendu des rumeurs sur ce qui se passait dans les autres camps. « On y meurt comme des mouches »).
Les personnages poseront sans doute la question par acquis de conscience… et ils auront la bonne surprise d'apprendre que le rabbin Goldenblatt est effectivement ici ! Il vient d'arriver, il y a deux ou trois jours. Il est à l'hôpital du camp, très faible.

Goldenblatt

Il a une chambre pour lui seul, au premier étage. Il est très âgé, avec une immense barbe blanche, et a l'air d'avoir traversé des moments difficiles. Il est conscient, mais peu disposé à bavarder (il parle fort bien français et anglais). En fait, il refuse carrément de communiquer : « Encore une de vos ruses, hein ? Allez vous faire voir ! »
En fait, sa position est tout à fait logique. Il a été mis dans un camp de travail en avril 40. Il a passé ces derniers mois à creuser des trous pour les reboucher ensuite, et se mourrait doucement d'épuisement quand on l'a convoqué chez le commandant. Norwald l'y attendait. Pendant que les PJ enquêtaient de leur côté, herr doktor remontait d'autres pistes à Paris et en Pologne (il a peut-être même, par miroir magique interposé, eu quelques occasions de voir les PJ à l'œuvre). Il a fini par retrouver Goldenblatt et lui a proposé un marché honnête : un traitement de faveur contre son morceau de rituel. Le vieillard a catégoriquement refusé. Norwald a usé de son autorité pour le faire transférer ici… Pour Goldenblatt, jusqu'à preuve du contraire, les PJ ne sont que des nazis déguisés venus lui soutirer son secret.
Les personnages finiront bien par le convaincre, mais cela va prendre du temps. Il faudra qu'ils racontent toute leur histoire et ajoutent un ou deux détails que les nazis ne devraient logiquement pas connaître (le nom du restaurant d'Ivanenko, par exemple). Il finira par leur dire que toute sa bibliothèque occulte se trouve dans une cache de son appartement praguois, sous le plancher de sa chambre.
Le faire sortir du camp est une tâche à peu près impossible. Les PJ ont quand même une petite chance d'y parvenir, à condition de faire preuve de subtilité.

- Ils peuvent exiger de voir le commandant du camp, taper du poing sur son bureau et vociférer que « dans son état, cet homme devrait être hospitalisé en ville ! ». Cela peut réussir (les militaires sont toujours impressionnés qu'un civil fasse acte d'autorité devant eux). Après tout, ce prisonnier intéresse personnellement un haut responsable de Berlin, et s'il meurt, il y a de gros ennuis en perspective. Si vous le désirez, Goldenblatt peut être transféré à l'hôpital central de Prague. Il y aura deux sentinelles devant sa porte, mais il sera déjà plus accessible.
- Ils peuvent essayer la corruption. Le commandant Gerbhert n'y est pas insensible… mais il risque gros, et fixera son prix en conséquence. Cela leur coûtera toute leur réserve de liquide, plus une partie de leurs valeurs. Ils les retiendra à dîner, le temps d'organiser le « décès » de Goldenblatt et de le faire installer (le plus confortablement possible) dans le coffre de leur voiture.

Retour à Prague

S'ils sont en compagnie du rabbin, les PJ se préparent des moment difficiles. Leurs appartements sont bien assez spacieux pour l'héberger, mais il faudra voler de la nourriture pour lui et le cacher à chaque fois qu'une femme de ménage viendra nettoyer la chambre. Il ne sera pas capable de marcher sans aide avant deux ou trois jours. A ce moment-là, il serait sans doute souhaitable de lui raser la barbe (il proteste avec indignation), de lui donner son faux passeport et de l'envoyer chez Jan Kanka.
S'ils sont seuls, ce sera plus facile. Ils ont juste à semer leur guide une nouvelle fois pour se rendre à l'appartement du rabbin. Problème : comment y entrer, sachant qu'il est occupé par un officier SS qui a des horaires pour le moins irréguliers et que tous ses voisins craignent comme la peste ? La vieille Maria a un double des clés, et si l'on parvient à lui faire comprendre qu'on ne dérangera rien, elle accepte de s'en dessaisir quelques minutes.
L'appartement est resté tel qu'il était du temps de Goldenblatt : des meubles confortables et beaucoup de bibelots. Schrader a ajouté quelques touches personnelles : des uniformes, un pistolet, une dizaine de bouteilles de gin vides… La cache est à l'endroit indiqué. Pour l'atteindre, il faut déplacer le tapis et le lit (qui pèse très lourd). Elle contient trois gros volumes, plusieurs cahiers et deux rouleaux de parchemin (le fragment de rituel).
C'est le moment ou jamais pour faire peur aux PJ. A l'instant où ils commencent à remettre de l'ordre, ils entendent des pas dans l'escalier… Schrader rentre à l'improviste. Ils ont une minute pour tout remettre en place et se dissimuler dans un placard (ou fuir par la fenêtre ?). Ils vont vivre une petite heure d'angoisse, puis Schrader change d'uniforme et repart…

Jan Kanka

Si les PJ ne se sentent pas de force à cambrioler eux-mêmes l'appartement, ils peuvent faire appel aux renforts. Il serait imprudent de se rendre directement à Novy Svet, mais ils peuvent envoyer un message et fixer un rendez-vous dans un jardin public ou le zoo… Reste à semer Ladislav, une fois de plus.
Kanka est un grand costaud, avec des bras énormes. Il est furieux que les PJ mettent son anonymat en péril, mais accepte de les aider. Si on lui confie Goldenblatt, il propose de le cacher quelques semaines avant de le faire passer en Hongrie (un pays allié à l'Allemagne, mais qui n'extermine pas encore les Juifs) et de là en Yougoslavie (qui ne sera occupée par les nazis qu'en 41). Si les PJ le lui demandent, il prépare le cambriolage de chez Schrader rapidement et efficacement. Deux jours plus tard, les PJ reçoivent un paquet de « livres rares » (les services de sécurité du palais y jettent un coup d'œil, n'y voient rien de subversif et le laissent passer).
Gardez Kanka dans votre manche au cas où les PJ auraient besoin d'une force de frappe d'urgence. Il peut faire appel à une demi-douzaine d'amis et possède un pistolet (ce qui est un crime punissable de mort). Un coup de main sur l'hôpital de la ville est envisageable, si les PJ ont réussi à y faire transférer Goldenblatt.

Les documents

Le rituel est en latin… et contrairement à la plupart des autres membres du groupe des sept, Goldenblatt ne s'est pas donné la peine d'en faire une traduction : son latin est excellent. Si aucun PJ ne lit cette langue, il sera difficile de l'étudier ! (En revanche, il est toujours possible de le lire. Leur accent sera abominable, mais les démons ne se soucient guère de ces détails.) Avec un peu de temps, un latiniste pourra le déchiffrer (comptez un jour ou deux). Il s'agit d'une longue supplication, adressée à un certain Abbaël, duc des Enfers, pour qu'il limite son intervention à quelques heures, de minuit à l'aube.
Il y a beaucoup d'autres données occultes précieuses dans ce qu'ils ont récupéré. Malheureusement, tout est en hébreu, et les passages les plus pertinents sont codés. N'empêche, cela intéressera beaucoup leurs supérieurs (ou la SAVE).

Norwald intervient

L'occultiste nazi n'est pas resté inactif. Pendant que les PJ récupéraient le rituel, il s'est rendu au Kamp 11 pour voir son protégé. Il l'a trouvé (au choix) absent, officiellement mort ou sortant juste d'une discussion avec nos héros. Dans les deux premiers cas, il soutire toute la vérité au commandant Gerbhert ; dans le second, il fait parler Goldenblatt. Quoi qu'il en soit, il sait que les personnages sont en train de fourrer leur nez dans ses affaires (et si les PJ n'ont pas trouvé Goldenblatt ? Il les croise dans un couloir du palais et les reconnaît. Et vous retombez sur vos pieds).

Il va donc au plus simple : il fait discrètement poster des gardes devant chez les « émissaires de la Croix-Rouge », et frappe à leur porte.
La surprise devrait être réciproque : il ne s'attend pas à retrouver des gens qu'il a déjà croisés à Paris ! Si les PJ veulent faire une bêtise, il leur rappelle courtoisement qu'il est armé et pas eux, et qu'il a vingt hommes à portée de voix. Il préférerait discuter.
L'ennui est que pour lui, cela veut dire « soutirer un maximum d'informations aux PJ en leur en disant le moins possible ». Pour l'heure, sa théorie est que ce sont des agents du Bureau S, venus récupérer le dernier fragment. Il faudra le convaincre qu'au contraire, ils travaillent contre S (modulez en fonction de ce qu'ils lui ont dit à Paris). Ça l'arrange bien.
« Nos… euh… spécialistes prédisent une conjonction astrale très défavorable au Reich dans les premiers jours de novembre. Dites-moi, franchement : est-ce que vous pensez que ce Barnier serait assez fou pour utiliser le rituel sans se soucier des précautions à prendre ? » La réponse est malheureusement « oui ». Et le 1er novembre est dans quelques jours, une semaine tout au plus…
Dans ces conditions, il ne reste plus qu'à travailler avec Norwald. Il propose le marché suivant : « Vous m'aidez à arrêter ça, et je ne vous fais pas fusiller. Mieux, je vous laisse repartir avec Goldenblatt. » Ça semble honnête, et il a l'intention de tenir parole.
Les jours suivants se passent en préparatifs fiévreux. Le rabbin est libéré et installé dans une petite maison du quartier juif. On lui rend ses documents. Norwald téléphone fréquemment à Berlin. Quant aux PJ, ils sont libres d'apprendre le rituel, de communiquer avec Genève (on leur apprend, à mots couverts, que S a bel et bien l'intention de frapper le 1er novembre. L'Intelligence Service a reçu un rapport de son espion en place). Et le matin du 30 octobre, ils reçoivent un appel téléphonique d'un « parent », qui leur parle longuement de tout et de rien, et qui termine en évoquant une visite en Angleterre qu'il a fait avant-guerre. Le seul lieu qu'il cite nommément est Stonehenge. Les PJ savent où aller.

La nuit de la Toussaint

L'ennui est que, même avec un avion rapide, ils n'arriveront pas à temps. Ça n'a pas l'air de gêner Goldenblatt. « Il y a d'autres moyens », selon lui. Il n'en dit pas plus.
Tard dans la soirée du 30, il convoque les PJ et Norwald et les emmène au cimetière juif de Prague, à deux pas de là. Soignez la description. Dans un espace minuscule, il y a des centaines de stèles couvertes de caractères hébraïques, entassées dans un désordre apparent. Il y a des volutes de brume et la nuit est froide. Bref, les PJ devraient commencer à avoir peur.
Goldenblatt leur confie son fragment de rituel, et commence à murmurer une autre incantation. Soudain, le sol se met à trembler. Une silhouette énorme s'avance vers eux : un homme d'argile aux yeux vides. « Voici notre guide. Il nous conduira à Stonehenge. » Le golem se met en marche immédiatement. Un escalier s'ouvre entre deux tombes. Les PJ descendent dans le noir (qui a pensé à prendre des torches ?). La silhouette du monstre et le bruit de ses pas sont leurs seuls points de repère. Ils sont bientôt dans le noir total. Et ils marchent, longtemps – des mois de temps subjectif, à mettre simplement un pied devant l'autre. Peu à peu, une lueur grandit devant eux. Et ils finissent par déboucher à l'air libre. Goldenblatt s'écroule, inconscient. Le golem est immobile, derrière eux, juste devant l'entrée du passage (qui disparaîtra au lever du soleil).
Ils sont devant un grand feu, au bord du premier des trois cercles de mégalithes de Stonehenge. Devant eux, une foule chante inlassablement les mêmes paroles. Il y a là tous les sorciers kidnappés à Londres par le Bureau S, et ils sont en train d'achever le rituel !
Des gardes sont dissimulés dans l'ombre, et ils sont assez nombreux pour neutraliser les PJ si ces derniers font la bêtise de passer à l'attaque. Barnier est visible par instants, derrière les mégalithes, mais il ne fait pas une bonne cible.
La chose intelligente à faire est d'entonner leur partie du rituel. Dans la cacophonie, cela ne se remarquera pas. Ils ont juste le temps de terminer, puis la scène change.



ACTE IV : LES ENFERS

La descente

Brusquement, tout le monde (les PJ, les sorciers, Barnier, Norwald, mais pas Goldenblatt) se retrouve dans un paysage jaunâtre, sous un ciel rouge sang. Les malheureux occultistes poussent des cris d'horreur (A : SAN : 1d4/1d8. C : Test-Peur à -30). Des formes floues s'approchent du groupe. De près, elles se révèlent hérissées de crocs, de griffes et de tout ce qu'il faut pour réduire des humains en charpie (en fait, ce sont des être immatériels qui revêtent la substance des peurs de leurs proies. C'est le moment de jouer sur les phobies des PJ).
Brusquement, les PJ, Norwald et Barnier se sentent soulevés du sol. Ils volent ! Ils contrôlent parfaitement leur déplacement, et le vol leur paraît aussi naturel que la marche. Que font-ils ?
- **Voleter au hasard** est dangereux. On ne les moleste pas, mais ils survolent l'Enfer, et c'est très, très mauvais pour leur santé mentale. Une fois de plus, taillez-leur un enfer sur mesure en fonction de leurs terreurs, des bonnes vieilles fosses pleines de démons brandissant des fourches à l'interminable plaine grise où les damnés sont livrés à l'ennui éternel. Ils ne voient d'ailleurs pas nécessairement la même chose !
- **Essayer d'attaquer Barnier**. Pourquoi pas ? Il n'a pas trop de mal à esquiver leurs coups. Et au bout d'un moment, il s'élance dans une direction précise.
- **Suivre Barnier ou souhaiter « voir le responsable de tout ça »** (ou « parler à Abbaël », ou n'importe quoi d'approchant). Ils volent de plus en plus vite, et finissent par arriver à une sorte de palais, qui, selon les peurs de chacun, peut être perçu comme un camp de concentration, un abattoir, un bunker, ou tout simplement un paisible château Renaissance au bord d'un petit lac (si vous prévoyez déjà d'autres scénarios, il pourrait être intéressant qu'ils voient un bâtiment où, dans l'avenir, ils risqueront leur vie).

Abbaël

Une fois de plus, son apparence n'est pas la même pour tout le monde. C'est un démon très serviable : si le groupe s'attend à comparaître devant Nyarlathotep, ce sera Nyarlathotep, sous le masque de votre choix. S'ils veulent un démon cornu et ricanant, va pour cet aspect ! Un militaire (pays au choix) ? Parfait ! ▷

A lire ou à voir

Pour les faits historiques, n'importe quelle encyclopédie vous en fournira des quantités. Vous risquez même de devoir faire un tri entre les éléments exploitables et les autres. La Libération était d'actualité cet été, mais il y a régulièrement des articles sur l'Occupation dans toutes les revues d'histoire. Généralement, ils sont copieusement illustrés de photos d'époque... que vous pouvez ressortir telles quelles de derrière votre écran.
Pour l'ambiance, jetez si vous le pouvez un coup d'œil aux ouvrages de Dennis Wheatley paru aux éditions NéO (et hélas presque introuvables). Toute la série des aventures du duc de Richeleau et « Toby Jugg le Possédé » sont très exactement dans le ton. Graham Masterton est également très recommandé (beaucoup de NéO, tout aussi épuisés que les Wheatley, mais aussi plusieurs ouvrages chez Pocket et aux Presses de la Cité). « Le jour J du jugement » et « Tengu » sont spécialement conseillés. Pour l'épisode praguois, lisez donc « La mort est mon métier » de Robert Merle. Il donne une très bonne idée de ce qu'ont pu être les camps de concentration. Et bien entendu, si ce n'est déjà fait, allez voir « La liste de Schindler ».

Peu importe. Sa personnalité reste la même : courtois, sarcastique, pervers...
Il les accueille aimablement, leur offre à boire, puis commence à « parler affaires ». « Vous (il désigne Barnier) m'avez libéré, moi et les miens. Vous (il désigne les PJ) m'avez limité dans le temps. Mais personne ne m'a désigné mes cibles. Eh bien, mes maîtres, qui devons-nous tuer ? Où devons-nous ouvrir les portes de l'Enfer ? » Barnier et Norwald répondent immédiatement et sans hésiter « l'Allemagne » et « l'Angleterre ». Les PJ sont libres de leur réponse... Le démon éclate de rire : « Vous n'êtes même pas d'accord entre vous ? Parfait. Vous avez tout le temps de faire votre choix. Ici, il s'écoule des heures pour une minute de temps terrestre. Je vais préparer mes légions. » Il disparaît.

Le choix

Et maintenant, aux PJ de jouer. Ils sont en compagnie d'un fanatique (Barnier) et d'un opportuniste désireux de saisir l'occasion (Norwald). A eux de servir d'arbitre. Cette discussion est le véritable point culminant du scénario. Enfin, discussion... après tout, ils peuvent tout aussi bien sauter à la gorge de Barnier et l'étrangler. Ça les défoulera sans résoudre leur problème. Le corps physique de Barnier mourra, mais pas son âme. Elle restera sur place ; Abbaël en fera un démon mineur, lorsqu'il aura cinq minutes. Et le Barnier spectral sera tout aussi obstiné que l'original. Idem pour Norwald (ainsi, d'ailleurs, que pour les PJ, à ceci près qu'ils ne resteront pas là éternellement).
Quels sont les choix possibles ?

- **Soutenir Norwald**. Douteux, à moins qu'ils n'aient pris un coup sur la tête.
- **Soutenir Barnier**. Après tout, la méthode n'est peut-être pas la bonne, mais c'est la guerre, etc. Dans ce cas, Norwald essayera de jouer sur leur conscience, leur rappelant que des milliers de civils innocents vont se faire massacrer (pourtant, ça n'avait pas l'air de le gêner si les victimes avaient été anglaises). Barnier insiste sur le fait « qu'il n'y a pas d'innocents ». A partir de là, la discussion risque de s'enliser...
- **Essayer d'imposer un compromis**, du genre « frappe limitée sur des objectifs militaires uniquement ». Le problème est que : 1) ils ne savent pas où sont les bases et les armées allemandes (ou anglaises, d'ailleurs) et que 2) Abbaël et ses démons ne sont absolument pas en mesure de reconnaître un soldat d'un civil. D'ailleurs, ils s'en moquent. Les deux se dévorent pareillement.
- **Autoriser l'ouverture** sur l'un ou l'autre pays (ou les deux), mais sur une zone limitée (du genre « deux kilomètres carrés de campagne au sud-est de Hambourg et autant au nord-ouest de Londres »). Cela limitera l'effusion de sang, mais elle aura quand même lieu. Abbaël proteste, fait remarquer qu'on lui a promis plus, etc.
- **Trouver un moyen terme** satisfaisant pour tout le monde (sauf peut-être pour le démon). Après tout, tel qu'il a été lancé, les effets du rituel couvrent plusieurs milliers de kilomètres carrés. Pourquoi ne pas lâcher les démons au beau milieu de l'Atlantique Nord, à mille kilomètres des côtes ? Ils n'apprécieront pas de n'avoir que du poisson à se mettre sous les griffes et le feront savoir, mais se plieront à la demande. Une variante beaucoup moins plaisante consiste à sélectionner une région « peu importante », mais où il y a quand même des humains. Si c'est l'option retenue, n'hésitez pas à la sanctionner par de grosses pertes de SAN.
- **Si les PJ ne sont pas d'accord entre eux**, laissez-les s'entre-déchirer. Mieux, encouragez-les à le faire. En situation de stress, on se retrouve parfois à dire des choses qu'on regrettera par la suite.

Abbaël revient comme promis, juste au moment où un compromis commence à se dégager (ou lorsque vous aurez l'impression que la situation vous échappe et que les personnages vont bientôt se taper dessus).
« Vous êtes-vous mis d'accord ? » Si on ne lui donne pas d'instructions cette fois-ci, il leur expliquera posément que, si au terme de leur prochaine période de grâce, ils n'ont rien trouvé, il les mangera. Et il repart.
Sinon, quoi qu'on lui ordonne, il l'exécute. Il n'y a aucune raison de priver les PJ des conséquences de leurs actes : une partie du décor se transforme en une sorte d'écran (ou son équivalent le plus proche dans la vision de chacun), et ils assistent au spectacle. A vous de doser la perte de SAN ou le Test-Peur selon la gravité du massacre (1d6/1d20 et -30 si les démons sont lâchés sans contrôle, beaucoup moins s'ils sont bridés). Puis peu à peu, le décor s'efface et ils se retrouvent à Stonehenge. Les sorciers ne sont pas revenus avec eux. Ils ont servi d'apéritif aux démons. Goldenblatt a repris conscience. S'il est encore en vie, Barnier est avec eux, tout comme Norwald. Ce dernier se dirige vers le tunnel (les PJ vont-ils l'arrêter ? Après tout, il a été à peu près honnête avec eux).

Le retour

Pour ce qui est des PJ, la situation est plutôt bonne : ils sont de retour en Angleterre, vivants et à peu près en bon état.
Le reste du monde, en revanche, risque d'avoir souffert... il y aura des morts en quantité (ils sont mis par la suite sur le compte d'« émeutes fomentées par les Juifs »). Bon nombre de gens vont devenir fous. Si vous êtes cruel, vous pouvez même expliquer que nombre des aspects les plus horribles de l'histoire à venir trouvent leurs racines dans cette nuit-là. Il ne reste plus qu'à rentrer à Londres, à expliquer les événements à des supérieurs sceptiques et à demander une longue permission pour récupérer.

Caractéristiques

▶ Barnier, patriote mal inspiré

Pour Cthulhu

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 18
POU 17 DEX 14 APP 16 EDU 16
SAN 70 PdV 14

Armes : Pistolet cal. 9 mm 55 %, 1d10.
Compétences : Histoire 50 % ; Mythe de Cthulhu 20 % ; Occultisme 40 % ; Discrétion, Déplacement silencieux et Se cacher 40 % ; Premiers soins 50 % ; autres à votre bon vouloir.

Pour Chill

AGI 70 DEX 75 CHA 85 PER 40
AUR 80 RES 75 VOL 80

Compétences : Armes à feu 55 %, Discrétion 40 %, Savoir-faire 75 %, Médecine 50 %.

▶ Herr doktor Julius Norwald, occultiste nazi

Mêmes caractéristiques que Barnier, compétences à votre bon vouloir et surtout un énorme score de Crédit (A) ou d'innombrables Contacts (C).

Suites possibles

- **Barnier est peut-être encore en vie.** A moins que les PJ ne l'aient abattu sur place à leur retour à Stonehenge, il est en liberté (si les PJ l'arrêtent, il s'évadera un jour. C'est certain). Ils lui ont sérieusement rogné les griffes, cela dit, sous sa forme actuelle, le Bureau S ne survivra pas. Par contre, Dieu sait ce qu'il pourrait faire dans les années à venir !
- **Si Norwald a pu rentrer chez lui**, il continuera son énigmatique « travail ». Les PJ auront sans doute l'occasion de le rencontrer de nouveau (ne serait-ce qu'un jour de 1945 où, déguisé en vieille dame, il viendra leur demander de le cacher). Tiens, au fait : vous vous souvenez peut-être que, dans l'épisode parisien, une partie de la famille des PJ avait disparu ? Il en est probablement responsable, et il essayera sûrement de les utiliser comme moyen de pression sur les personnages, un de ces jours.
- **Abbaël est mauvais perdant**. S'il a l'impression que les PJ l'ont roulé, il fera l'impossible pour leur nuire dans les années à venir. A vous de décider de l'ampleur de ses persécutions. Cela peut aller d'une malchance persistante accompagnée de vagues cauchemars à l'envoi régulier de tourmenteurs infernaux. Il y a sans doute un moyen de le convaincre d'arrêter. Le sorcier qui a conçu le rituel connaissait Abbaël mieux que personne, mais il est mort. Catala et ses amis l'ont abattu au début du siècle. Mais, qui sait ? Ses notes dorment peut-être encore dans le coffre d'une banque, quelque part en Europe... ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy



Ravenloft™

LE ROYAUME D'ÉPOUVANTE

LE MAÎTRE DU CHÂTEAU RAVENLOFT REÇOIT POUR DÎNER, VOUS ÊTES INVITÉS...







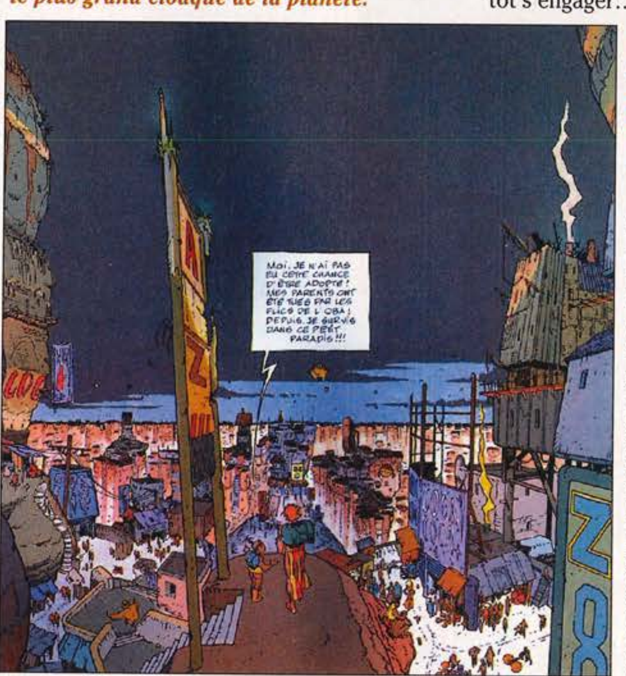
DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE



Dayak

Cyberpunk en Éthiopie

Dans les inspi-BD du précédent numéro, nous vous incitions à lire *Dayak*, un album dans lequel se côtoient magie africaine et technologie cyberpunk. Si vous ne l'avez pas encore lu, voilà de quoi vous donnez envie ; et si vous le connaissez déjà, voilà comment utiliser le contexte, le décor et les personnages pour mitonner une aventure exotique à des cyberpunkers blasés. Bienvenue à Addis-Abeba !



Ghetto 9 à Addis-Abeba : le plus grand cloaque de la planète.

Présentation

Dayak est sans conteste l'une des BD les plus imaginatives du moment. Avec son univers africain futuriste, baroque et cruel, c'est une excellente source d'inspiration pour tout meneur de jeu cyberpunk qui veut sortir des sentiers battus et des clichés du genre. Cette série (deux albums parus) met en scène le personnage de Dayak, un jeune Blanc, l'un des rares vivants à Addis-Abeba. Adopté par le prêtre Baptiste, il n'a connu que la misère du ghetto. Mais un jour Baptiste est contraint de lui révéler la vérité : Dayak est le frère jumeau de Simon Colbius, le puissant maître de la CPM, une corporation minière qui est en train de prendre le contrôle de la région. Simon apprend lui aussi l'existence de son frère et tente de le récupérer, sur fond de cataclysme : une éruption volcanique ravage la moitié de la ville. Après la reconstruction, organisée par la CPM, Simon et Dayak dominent Addis-Abeba. Mais le jeune héros comprend bien vite que son frère est dominé par la Mère, l'ordinateur qui assure la coordination de la cité, une entité technogénétique monstrueuse qui maintient Simon en vie malgré sa santé défaillante. Une lutte fratricide va bientôt s'engager…



Addis-Abeba, suivez le guide !

A côté de l'Addis-Abeba de *Dayak*, l'actuelle capitale de l'Éthiopie fait figure de paisible hameau au fin fond de l'Ardèche. Parler ici de surpopulation serait en effet un euphémisme dont l'incongruité confinerait au ridicule : pour prendre un exemple, les ghettos – ou secteurs – 8 et 9 totalisent à eux seuls 50 millions d'habitants entassés les uns sur les autres !

La ville se présente comme un amas de constructions hétéroclites, allant du plus infâme bidonville au palais moderne le plus luxueux (rare !), en passant par les demeures traditionnelles surdimentionnées, surmontées de gigantesques statues. Le tout éclairé par une foultitude de néons publicitaires et dominé, quand il n'y a pas de vent, par des nuages bas et lourds. Qu'ils soient cossus ou modestes, modernes ou archaïques, tous les bâtiments sont ornés de formes peintes, sculptures ou masques géants ; ce qui confère à la ville une ambiance bien particulière.

Les hauteurs émergeant des nuages sont les montagnes legbas (voir plus loin), interdites au commun des mortels, et semble-t-il extrêmement bien protégées. Elles abritent en effet le château legba, forteresse de bric et de broc, dont le seul talon d'Achille est son réseau souterrain si dense qu'il est impossible d'en assurer entièrement la sécurité. Mais pour y pénétrer, encore faut-il en connaître les entrées…

L'odeur qui règne dans la ville est à la limite du supportable, notamment les jours de plein soleil, et tout particulièrement dans le quartier du port, le plus animé de tous. On y trouve côte à côte des chalutiers géants de retour d'une campagne de pêche, des marchés, des pêcheurs à la ligne, des maisons closes, et d'une manière générale tous les commerces louches d'Addis-Abeba, montés sur des pilotis en état avancé de dégradation.

Un cataclysme survient à la fin du premier album : une énorme éruption volcanique, due au surplus de gaz toxiques accumulé dans la montagne legba. La ville, à moitié détruite, est reconstruite et modernisée aux frais de la CPM, qui étend ainsi considérablement sa popularité et son emprise sur la population.

La nouvelle Addis-Abeba est moins dépaysante pour des personnages cyberpunk : on y retrouve les hauts buildings et les avenues au carré caractéristiques de leur environnement habituel, mais toujours aussi ce décorum exotique et cette ambiance particulière : Colbius a pu modifier le visage de la ville, il n'a pas encore pu faire changer l'âme de ses habitants.

Les habitants

Noirs dans leur quasi-totalité, ils sont divisés en tribus et en clans avec chacun des coutumes, des croyances et des costumes différents. Il existe des rivalités très importantes, mais le pouvoir en place intervient dès que l'ordre public est gravement menacé. Malgré l'amélioration des conditions de vie, les mentalités n'ont pas beaucoup changé : le peuple est mal éduqué et superstitieux, mais chaleureux et accueillant. La misère, liée en particulier à la surpopulation, est toujours présente et l'insécurité est partout.



Les forces en présence



La CPM



Mégacorporation étrangère, spécialisée dans l'exploitation des richesses du sol (pétrole et minerai). Dirigée depuis la mort de son père par l'inquiétant Simon Colbius, elle dispose de plates-formes volantes gigantesques qui vident le sol de sa substance en moins d'une heure par kilomètre carré. Simon semble prêt à tout pour le profit : il va jusqu'à empêcher l'évacuation de deux secteurs entiers alors qu'il les sait menacés par l'éruption, pour pouvoir en exploiter le sous-sol en toute tranquillité une fois les habitants disparus. Après le désastre c'est la CPM qui, grand seigneur, reconstruira la ville. Un bon moyen pour Simon Colbius d'affirmer son contrôle sur Addis-Abeba.

L'Oba

L'autorité en place. Sorte de gourou, masqué en permanence, il dispose d'une police puissante et d'un matériel perfectionné, sans doute fourni par la CPM. Son instrument de pouvoir le plus important, en dehors de la foi et de la confiance du peuple, réside dans ses terribles intercepteurs (voir encadré). L'Oba n'apprécie que modérément la main mise de la CPM sur le continent, mais il a besoin de son soutien pour conserver le pouvoir.



Après l'éruption et la reconstruction, le « bienfaiteur » Colbius prend la place de l'Oba dans le cœur de la population. Il finira même par abattre son jeu et donnera l'assaut au palais de l'Oba.

Les tribus

La plupart sont peu puissantes, et contrôlées par l'Oba et ses alliés. Elles sont le plus souvent regroupées par quartier à l'intérieur même de chaque ghetto, plus par volonté grégaire que par obligation. Beaucoup ont leur propre religion, en général compatible avec les principes très ouverts de l'Oba. Deux tribus sortent du lot et méritent d'être signalées :

— **Les Legbas**. Rassemblés autour d'une religion assez effacée, ils sont soumis à leurs deux « barons » et contrôlent à peu près tout ce qui touche à la production et au commerce à Addis-Abeba. Étant donné l'importance de leur rôle, ils sont soutenus par l'Oba (et donc par la CPM), qui les fournit notamment en renseignements et en armes. Les barons legbas sont Roméo, homosexuel à la crinière dorée, et son frère, un macho moustachu au bras cybernétique. Tous deux mourront avant la reconstruction, et la tribu legba perdra son pouvoir au profit de la CPM.

— **Les Zaks**. Tribu légendaire d'« hommes-poissons », sujet de nombreuses craintes et récits fabuleux. Personne ne les a vus depuis bien longtemps, et certains n'hésitent pas à mettre en doute leur existence. Les faits leur donneront tort, avec la découverte d'un ancien temple zak par la CPM à... deux mille mètres de profondeur ! Mystérieux, puissants sorciers, la suite de l'histoire nous les dévoilera sans doute un peu plus. En attendant, les évoquer renforcera dans l'esprit de vos joueurs l'atmosphère mystique omniprésente à Addis-Abeba.

Baptiste

Un des derniers Blancs du ghetto. C'est un vieux prêtre qui célèbre une religion à lui, croisement un peu bâtard entre le christianisme et les croyances locales. Des personnages blancs qui se font un minimum remarquer dans le ghetto (cela parait inévitable !) entendront vite parler de lui. Jusqu'à l'éruption, il réside dans son église du ghetto 9. Par la suite il sera recueilli en secret par l'Oba pour participer à une opération contre Colbius. Très sage et très bon, il sera tout disposé à rendre service à des gens bien intentionnés, en particulier s'ils s'en prennent aux intérêts de Colbius.



La technologie

Avant l'éruption, Addis-Abeba est encore une zone sous-développée. Le tout-à-l'égout n'est pas très répandu, l'électricité ne dessert pas toutes les habitations (mais les lignes qui alimentent les panneaux publicitaires sont régulièrement squattées)... Étant donné l'état des rues, les rares véhicules qui circulent sont des engins à répulseurs et donc réservés aux plus riches.

Mais au-dessus de la ville, des joyaux de la technogénétique montent la garde : ce sont les intercepteurs, mis à la disposition de l'Oba par la CPM. Sortes de boules volantes puissamment armées, elles communiquent à l'Oba tous les événements anormaux qui ont lieu en ville, et peuvent être mises en mode d'attaque/poursuite. Gare alors au contrevenant ! Certains prétendent qu'ils ont vu un de ces engins saigner. L'explication se trouve sans doute dans le laboratoire génétique de Simon Colbius...

Après l'éruption, dans les quartiers rénovés, on peut trouver des installations équivalentes à celles des quartiers populaires de Night City. Un investissement énorme pour la CPM, mais largement compensé par le pouvoir qu'il lui donne sur la population.

La matrice

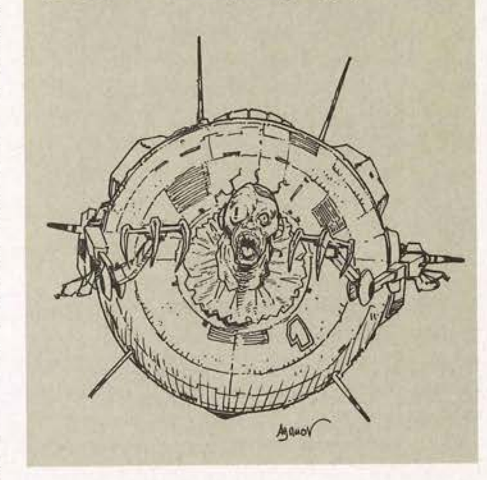
Avant la reconstruction, les réseaux sont extrêmement rudimentaires. On trouve des ordinateurs dans le château legba, pour la fabrication et la gestion des stocks (protection minimale), chez l'Oba et dans tous les postes de police pour le contrôle des intercepteurs, et bien sûr dans les bases de la CPM. Le réseau de la CPM est de loin le plus moderne et il dispose d'une excellente protection : s'il n'y a rien à craindre à l'intérieur du pays, la corporation fait beaucoup d'envieux dans le monde entier...

Après la reconstruction, la ville entière a été mise sous contrôle informatique par Simon Colbius. La plupart des systèmes courants sont facilement accessibles, mais dès qu'on approche de la CPM, une Intelligence Artificielle particulièrement puissante et d'un type inconnu intervient. C'est la Mère, la créature de Simon, effroyable mélange d'informatique et de biogénétique. Un cauchemar pour un netrunner.

TECHNIQUES DE JEU

L'intercepteur

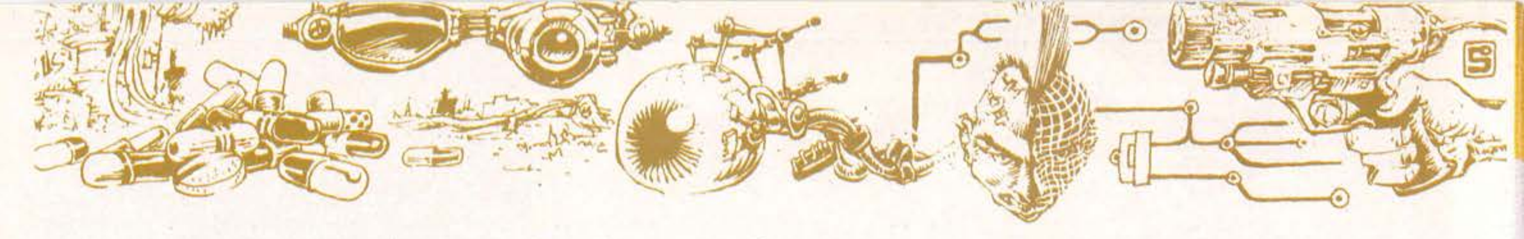
Ce robot de surveillance a été conçu pour pouvoir être fabriqué en grand nombre et à un coût minimum, afin d'être performant sur les marchés du Tiers Monde. Le plus onéreux dans ce genre de machine étant les réseaux neuronaux artificiels, la CPM les a remplacés par de la matière première « naturelle », soit un cerveau humain prélevé sur un corps vivant ! Logé en plein cœur du robot, il est irrigué par du sang humain réoxygéné par des poumons artificiels situés sur le dessus de l'engin. Bien qu'il possède un cerveau, l'intercepteur n'a aucune intelligence, il se contente d'utiliser ses millions de connexions neuronales, comme un ordinateur utilise un microprocesseur. Le cerveau a une durée de « survie » de un mois ; l'intercepteur est programmé pour retourner à l'usine avant cette date afin d'être « recyclé »... L'intercepteur standard est équipé d'une caméra munie des principaux senseurs et d'une version miniature d'un fusil d'assaut Militech Ronin (5d6) monté en coaxial (Compétence de Tir = 12). Son armure est de 25. La « tête » est moins protégée (15).



La magie

Certains habitants d'Addis-Abeba ont été initiés aux arts occultes. Dayak et Baptiste sont de ceux-là.

La magie la plus répandue est basée sur l'illusion : par le regard, le sorcier est capable d'agir sur l'esprit de sa victime et de lui faire voir ce qu'il souhaite. L'envoûtement et la malédiction sont également monnaie courante, mais gare à l'arnaque ! Les gourous, exorcistes et voyants ▷



se rencontrent à chaque coin de rue, et sont d'excellents informateurs si on sait les prendre. Il existe des magies plus puissantes, comme celle des Zaks, mais elles sont extrêmement rares. Dans le jeu, la magie doit être omniprésente dans l'esprit des joueurs par l'intermédiaire des légendes et des superstitions qui sont largement répandues. S'ils sont amenés à la côtoyer directement, considérez que le sorcier réussit à jeter son sort si ses yeux croisent ceux de sa victime. Si un de vos joueurs veut interpréter un magicien, pourquoi pas ! Une fois quelques règles inventées, cela peut être très amusant, surtout au retour à Night City (voir Jouer un habitant du ghetto).

TECHNIQUES DE JEU

La magie

Magie est un mot impropre pour définir le pouvoir utilisé par Dayak. Il s'agit plutôt d'une sorte d'hypnose très particulière. La personne hypnotisée voit toujours sa pire peur se matérialiser.
Initialement, ce pouvoir n'était utilisé que sur les jeunes initiés du culte, pour leur permettre d'être confrontés, sans danger réel, à leurs peurs et les aider ainsi à les dominer.
Aujourd'hui, ce pouvoir s'est mué en une sorte d'art martial destiné à protéger les prêtres, et même à tuer.
Pour être actif, le détenteur du pouvoir doit plonger son regard dans celui de sa victime (soit être à moins d'un mètre d'elle), puis réussir un jet d'Empathie contre deux fois le Sang-froid (SF) de la cible. En cas de réussite, la victime voit, ressent ou vit sa pire angoisse.
Pour la surmonter, elle doit alors réussir un jet de SF (un jet tous les 3 rounds ; difficulté 25 pour le premier, difficulté 20 pour les deux suivants et difficulté 15 pour les autres).
Dès qu'un jet est réussi, l'hypnose est brisée.
Ce pouvoir peut être utilisé plusieurs fois sur une même victime sans limite de temps, mais à chaque fois la difficulté du jet de SF baisse d'un cran (minimum 15). Tant que la victime est sous Hypnose, elle ne peut qu'essayer de fuir. Un échec total sur un jet de Sang-froid indique qu'elle est paralysée de peur, incapable de faire le moindre geste, et reste pétrifiée jusqu'à la fin de l'hypnose. La population d'Addis-Abeba vit encore en compagnie des dieux et des démons. Les manifestations de ce pouvoir y sont donc généralement liés. Mais dans un cadre plus occidental comme Night City et sur des personnages incroyants, il prend des aspects plus « technologiques ». Par exemple, un netrunner se verra attaquer par des icônes de programme de glace noire, un solo par son propre bras cybernétique ou bien il verra toutes ses prothèses se démonter toute seules, etc.
Bien sûr, tout se passe dans la tête de la victime...

Quelques raisons valables pour passer ses vacances en Afrique

Outre l'attrait pour l'artisanat local, qu'est-ce qui peut amener les personnages à Addis-Abeba ? Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs arguments des agences de voyage.

— Le safari. Les PJ sont engagés par un groupe de riches industriels pour leur servir de gardes du corps lors d'une partie de chasse en Afrique. Un bon moyen pour présenter le coin : les visites guidées de la région font partie du programme. Au passage, ne vous refusez pas la partie de chasse-surprise, la BD contient de bonnes idées sur le sujet...



Dayak se défend en renvoyant à son agresseur l'image de sa pire terreur.

— La mission humanitaire sponsorisée (pourquoi pas ?). Là encore les PJ sont pris comme escorte. Suivant votre humeur, les conteneurs de médicaments peuvent contenir plus ou moins de matériel militaire.

— La fouille archéologique. Un riche collectionneur est très intéressé par les objets de culte zaks découverts au fond des mines. Malheureusement, Colbius ne semble pas disposé à laisser filer son nouveau patrimoine, et l'Oba n'apprécie que modérément ce genre de profanation. Si vous aimez les scénarios du style « les PJ contre l'univers », avec en prime un final façon *Indiana Jones* (on vous avait prévenus, les Zaks sont un peu sorciers...).

— Le petit commerce. Une clinique « réglo » veut faire cesser le trafic d'organes avec l'Afrique. Les PJ sont chargés de l'enquête, qui va les amener à Addis-Abeba et, pourquoi pas, jusqu'au laboratoire secret de Colbius...

Il y a bien sûr beaucoup d'idées à trouver, rien qu'en lisant la BD. Du plus classique (mercenaires pour l'Oba, sabotage des stations de forage...) au plus inhabituel (enquête sur la magie) ; en Afrique, tout est possible !

Jouer un habitant du ghetto

Si l'Afrique a plu à vos joueurs, pourquoi ne pas les laisser jouer un (ou plusieurs) autochtones ? Le conseil du chef : pendant leur séjour à Addis-Abeba, laissez vos personnages se lier d'amitié avec un indigène sympathique (indic, compagnon d'infortune, etc.). Une fois qu'ils seront familiarisés avec la ville, laissez ce rôle à l'un d'eux, il y aura bien un moyen de l'« immigrer » à Night City...

Voilà, vous disposez des éléments de base pour jouer dans l'Addis-Abeba de *Dayak*. Mais n'hésitez pas à vous faire plaisir en découvrant par vous-mêmes cette excellente BD de Philippe Adamov, c'est une véritable mine de scénarios et source d'ambiance.

Alexandre Durieux
illustrations extraites de Dayak *© 1994 Éditions Glénat/Adamov*

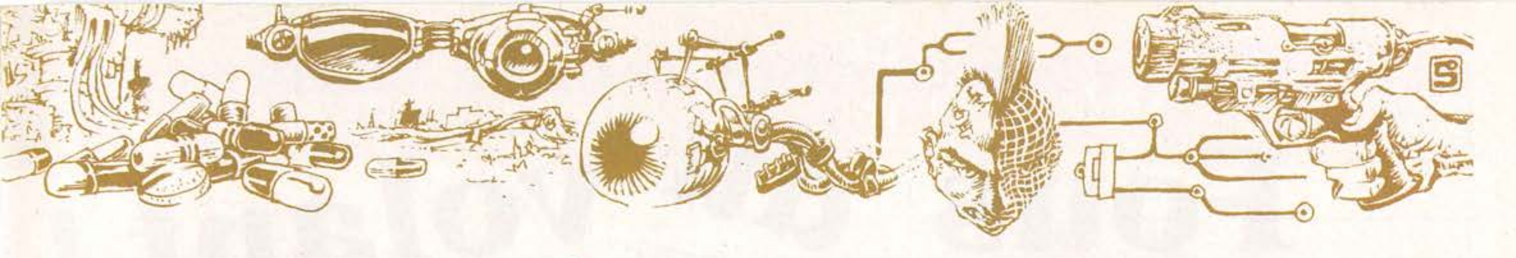
BIBLIOGRAPHIE

Philippe Adamov est l'heureux papa de :

- ***Dayak***
  — tome 1 : *Ghetto 9*,
  — tome 2 : *La chambre verte*,
  — tome 3 à paraître courant 95 ;
- ***Le vent des Dieux* (scénario Cothias), 5 tomes pour jouer dans le Japon médiéval ;**
- ***Les eaux de Mortelune* (scénario Cothias), 5 tomes ou une intégrale, une superbe saga dans un monde postapocalyptique bien sordide.**



En dehors des véhicules volants réservés aux puissants, le fleuve Aouach permet de se déplacer « rapidement » dans la mégapole.



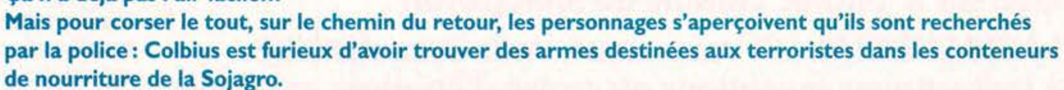


Simon Colbius n'apprécie guère le « pittoresque » des bidonvilles d'Addis-Abeba.

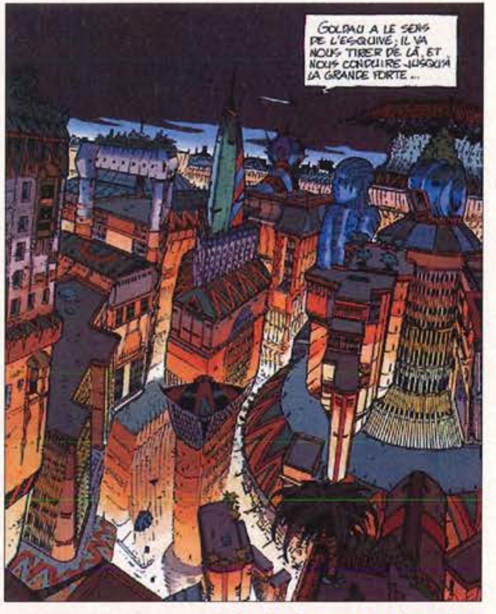
INSTANTANÉ

Ce scénario à développement rapide a pour cadre Addis-Abeba après l'éruption, au moment où l'Oba mène en secret des actions terroristes et où la CPM découvre des vestiges zaks.

Adrian Damov, le directeur du Los Angeles Museum of Ethnology, est un collectionneur passionné.
Par un contact à lui en Afrique, il a appris que la CPM avait, au cours de ses forages, trouvé des traces de la légendaire civilisation zak. Mais comme l'ethnologie ne fait plus recette, il est incapable d'accepter les prix proposés par Simon Colbius. Il fait donc appel à nos sympathiques héros pour subtiliser les objets découverts.
Son plan pour introduire les personnages sans éveiller les soupçons est le suivant : il se trouve que la Sojagro Corp. parraine une mission humanitaire en Éthiopie.
A cette occasion, son dirigeant et propriétaire Sigmund Schmusiger est invité par la CPM à Addis-Abeba, avec sa femme Laura et leurs deux insupportables rejetons Cedric et Audrey. Tout ce petit monde a bien sûr besoin d'une escorte... Devinez qui va se présenter pour le poste ?
Une fois sur place, après les visites guidées, safari et séances de baby-sitting, les personnages ont quartier libre. L'occasion pour eux de rechercher « le Prince », le contact de Damov, dans les bas quartiers de la ville.
C'est un petit chef de gang prétentieux mais sympathique (peut-être un futur PJ...), travaillant aussi pour l'Oba à ses heures.
Il leur indique l'emplacement du temple zak récemment découvert, profondément enfouis sous une station de forage de la CPM.
Ça n'a déjà pas l'air facile...



Mais pour corser le tout, sur le chemin du retour, les personnages s'aperçoivent qu'ils sont recherchés par la police : Colbius est furieux d'avoir trouver des armes destinées aux terroristes dans les conteneurs de nourriture de la Sojagro.
Une des solutions pour les personnages traqués consiste à obtenir la protection de l'Oba.
Après négociation, ils peuvent conclure un marché : il aidera les personnages, à condition que ceux-ci lui remontent certains objets du temple. Petit problème : après avoir failli y laisser sa peau, Colbius veut faire sauter le temple en question...
Si vous aimez l'action, offrez à vos joueurs un final explosif : commando pour pénétrer la station de forage en douceur, pièges et magie du temple zak (un vrai donjon à l'africaine pour persos cybers !), et pour conclure compte à rebours avant destruction. Ouf!
De retour à la surface, c'est la guerre civile : Colbius a donné l'assaut au palais de l'Oba.
Une occasion en or pour se faire la belle discrètement, en espérant que les personnages auront eu l'occasion de prendre des photos souvenirs...



Après la grande éruption volcanique, la CPM a aidé à la reconstruction des quartiers détruits. Tout semble plus propre, plus moderne... Qu'en est-il vraiment ?

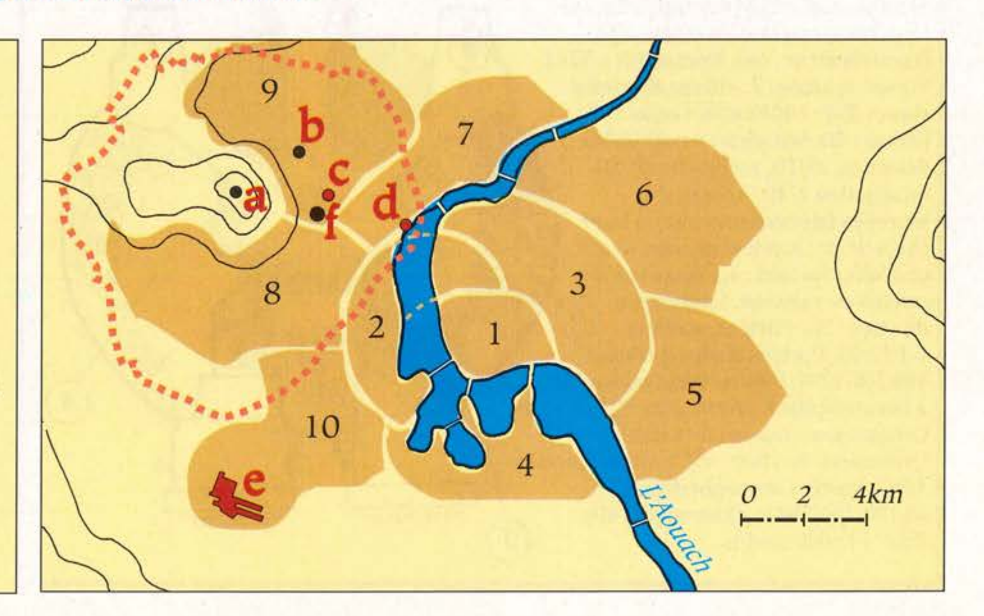
Addis-Abeba : plan de la ville

a : Forteresse legba
b : Église de Baptiste
c : Palais de l'Oba
d : Faro Club (« la » boîte branchée)
e : Aéroport Ménélik
f: Forteresse de la CPM (construite après l'explosion)

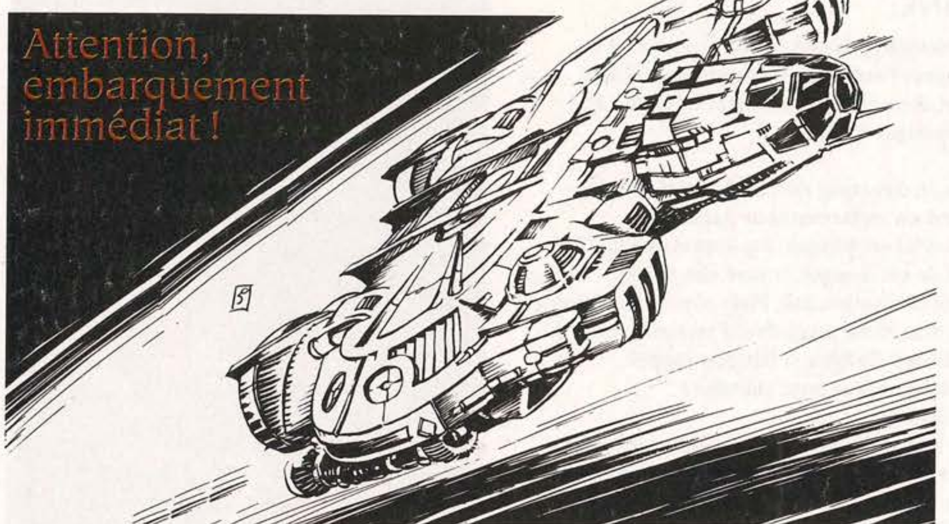
9 — *Périmètre de ghetto. Après l'explosion, la ville est modernisé sur les mêmes bases.*

Édifices ayant survécu à l'explosion

Zone détruite par l'explosion des montagnes legbas



Fous du volant !



Ce bimestre, G&M propulsent vos personnages à bord de véhicules spécialement conçus pour eux. En direct de la rédaction, nos reporters livrent leurs trouvailles : Hextor Baghtru révèle les secrets du *Continuum Phoenix* pour explorer l'univers de Star Wars ; Maestro Cristoforo raconte les Caravoiles sillonnant les contrées de Warhammer ou d'AD&D ; Doc Nightmare, à bord du *ShadowDancer*, fonce sur le bitume chromé de Shadowrun !

FLASH SPÉCIAL : Si vous aussi, vous avez déniché de fantastiques inventions ou croisé d'étranges créatures, rejoignez notre équipe de rédacteurs transuniversels : vous pourrez être publiés ! (Tous les détails en page 86.)

Continuum Phoenix (Star Wars)

Type : vaisseau de transport léger YT-1300. Échelle : chasseur. Taille : 28 m. Compétence : transport YT-1300. Équipage : 1 ou 2. Passagers : 8. Soute : 90 + 10 (soute cachée) tonnes métriques. Autonomie : 2 mois. Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1. Hyperpropulseur de secours : x10. Navordinateur : oui. Maniabilité : 2D+2. Vitesse spatiale : 7. Vitesse atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h. Coque : 5D. Écrans : 2D. Senseurs : passif 10/0D, détection 25/1D, recherche 40/2D, focalisation 2/3D. Armes : 2 tourelles latérales avec canon-laser (Arcs de tir : avant et gauche, avant et droite. Servant : 1. Compétence : canons de vaisseau. Ordinateur de visée : 2D. Portées spatiales 1-3/12/25. Portées atmosphériques 100-300/1200/1500 m. Dommages : 5D). 1 lance-torpille à proton (Arc de tir : avant. Compétence : canons de vaisseau. Ordinateur de visée : 2D. Portées spatiales 1/3/7. Portées atmosphériques 50-100/300/700 m. Dommages : 8D). Prix : 113 000 crédits.

Nous voici donc, une fois encore, dans le saint des saints : la salle de conférence de l'Encyclopédie. C'est là, dans l'intimité obscure des murs chargés d'ouvrages rares, que les reporters transuniversels viennent livrer leurs secrets aux célèbres Gwô & Millord. Mais écoutons plutôt les génies au travail…

« Dites, Maître, pour la cuisson du soufflé Smaug façon Kônn'of Kold, c'est bien thermostat 12 ?

— Oui, hum… Cesse de t'amuser, mon bon Gwô, tu vois bien que nos lecteurs sont arrivés…

— Mais il y cinq minutes, vous disiez : « Profitons qu'il n'y ait personne pour se faire une grande bouf… » BRAOOUM !

— Tiens, c'est curieux comme les soufflés ont tendance à exploser tout seuls, ce bimestre. Enfin, maintenant que le silence est revenu, nous allons pouvoir ouvrir le dossier « Fous du volant ». Hextor Baghtru, notre spatioreporter, est justement venu nous parler d'une petite merveille : le Continuum Phoenix.

— Heurevement, Maître, tout n'est fas ferdu : v'ai pu fauver mes fiches-recettes ! »

Où l'on décolle sur le Continuum Phoenix

Le *Phoenix* ? Un véritable bijou, foi d'Hextor Baghtru ! Et pourtant j'en ai piloté des coucous : du chasseur léger au transporteur corellien. Mais un vaisseau comme celui-là, ça vaut le déplacement. Je l'ai eu entre les mains lors du raid sur Kasselrine IV. L'Empire avait mis le paquet, un véritable déluge de feu ! Les réfugiés embarquaient à bord de n'importe quel engin pour sauver leur peau. Moi, je me suis retrouvé sur le *Phoenix* avec un groupe de Rebelles. Leur pilote était salement touché et il fallait faire vite. Vous auriez dû voir ça, bon sang ! J'ai décollé comme une flèche au beau milieu des chasseurs impériaux, sous une pluie de lasers ! Sacré *Phoenix*, sans lui, on ne serait plus qu'un simple tas de poussière cosmique ! Qui aurait cru que derrière cette carcasse d'YT-1300 rafistolée se cachaient des trésors de technologie ? Une coque renforcée au blindage 13 pouces, deux tourelles à canon-laser (5), un lance-torpille asservi au pilote… Et le poste de pilotage (1) ! C'est la caverne de Jabba : le navordinateur est tellement gonflé de cervo-relais qu'un seul pilote suffit, sans compter le système de contre-mesures à émission de leurres électrostatiques et un transpondeur bidouillé pour fournir des douzaines de codes d'identification. Les quartiers de l'équipage (2) ? Une grande pièce antichoc avec dix couchettes amovibles et un autocuistot (3) capable de vous mitonner toutes les spécialités de la galaxie. Quant aux soutes (4), elles font le bonheur des contrebandiers et je m'y connais, croyez-moi. L'un des compartiments secrets dissimule d'ailleurs une cache d'armes, un médico-droïd MD5 et une dizaine de medpacks. En cas de gros pépin, une capsule de sauvetage (6) vous permet même d'abandonner le navire. Mais le plus étrange, c'est ce cube noir incrusté dans le tableau de

bord. Certains prétendent qu'il contient un supercircuit droïd autonome, l'âme du vaisseau en quelque sorte. De fait, il m'a semblé, je dis bien semblé, qu'en une ou deux occasions, le vaisseau corrigeait lui-même mes calculs de trajectoire... Après l'épisode de Kasselrine, les Rebelles m'ont débarqué. Je n'ai plus jamais entendu parler d'eux et j'ai repris mon petit « commerce » avec les colonies. Voilà, c'est tout ce que je sais.

« Burps... FRAOOUUTCHH!

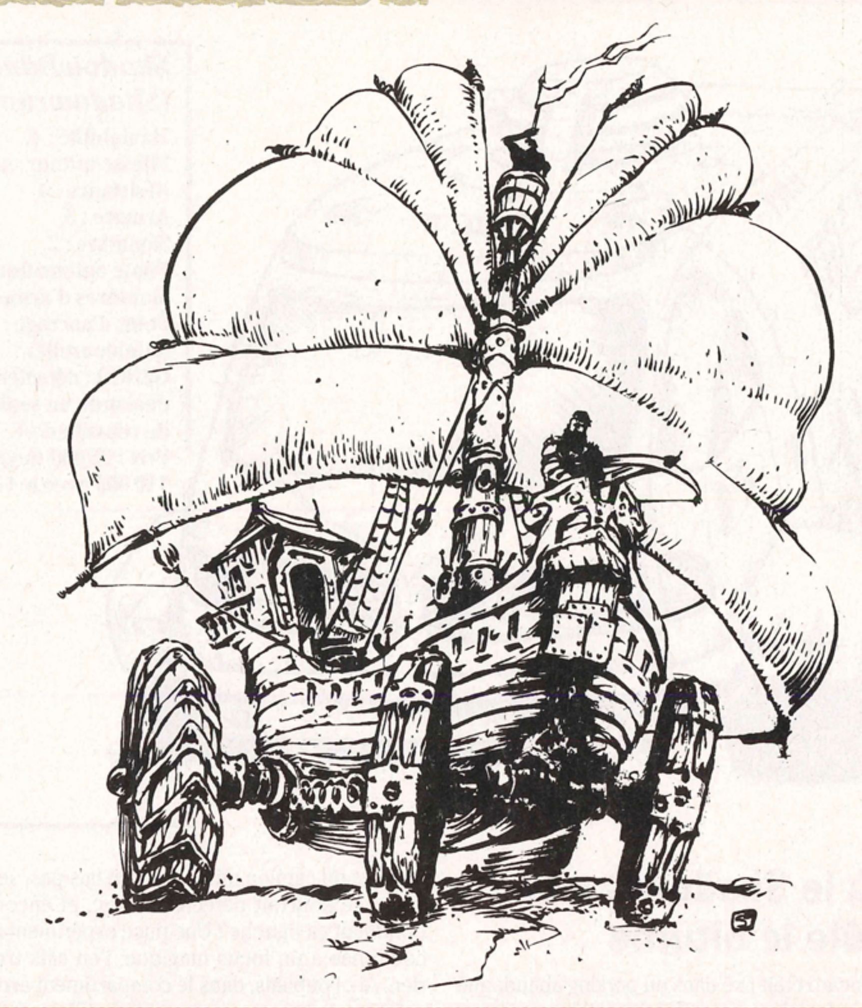
— Gwô! Je t'avais dit d'abandonner toute tentative culinaire!

— C'est pas de ma faute Maître, c'est Cristoforo, votre magioreporter, qui a voulu tester mon troll flambé...

— Et?...

— Euh... Comment dire? Je crois qu'il a fait une indigestion...

— Mon bon Gwô, c'est la dernière fois que je le répète : il ne faut pas jouer avec les invités. Nous allons devoir nous contenter de la fiche technique à présent! »



Où l'on fait route à bord d'une Caravoile

Lorsque la technologie naine rencontre le génie d'un savant un peu fou, on assiste à la naissance de véritables merveilles. Ainsi sont nées les Caravoiles, étranges voiliers capables de suivre les routes terrestres ou de sillonner à travers champs. Semblables à des caravelles miniatures de 7 mètres de long sur 3 de large, elles sont flanquées de quatre roues gigantesques. A l'intérieur, l'architecture de bois renforcée par de petites pièces de bronze s'organise comme suit :

1 – Cabine de navigation. Petite pièce dominant le pont arrière, c'est un véritable capharnaüm de poulies, chaînes et engrenages reliés à une sorte d'orgue miniature encombré de leviers et de roues. C'est de là que le navigateur actionne les manettes de direction, commande l'ouverture de la voile ou déclenche quelques sortilèges dont sont équipées certaines Caravoiles (sorts de Vision éclairée pour voir la route, d'Éternelle Mélodie pour égayer le voyage, etc.).

2 – Le pont. Vaste plancher de bois exotique, il est délimité par de longues bordées ajourées qui permettent à l'équipage d'assurer une défense efficace en cas d'abordage. Au milieu, un mât robuste porte une voile double qui se déploie comme une aile gigantesque. Celle-ci peut être actionnée du poste de navigation ou par deux hommes juchés sur des échelles de corde. Au sommet, un poste de vigie permet de surveiller l'horizon. A l'avant, une baliste montée sur un système pivotant permet d'harponner un autre véhicule ou de chasser des créatures monstrueuses.

3 – Le veilleur de proue. A l'avant de la Caravoile, cloîtré dans un espace minuscule, le veilleur est chargé, par un système de tubes acoustiques le reliant à la cabine du navigateur, d'informer ce dernier de la présence de gros obstacles.

4 – Quartiers de l'équipage. Cette salle située sous le pont contient huit couchettes et la cabine du capitaine, séparées du reste de la pièce par un jeu de cloisons coulissantes.

5 – La machinerie. Lorsque le vent tombe et que l'allure de la Caravoile faiblit, un astucieux mécanisme d'engrenages et de poulies permet d'actionner l'essieu arrière et de propulser le véhicule. Par le jeu de la démultiplication, quatre rameurs (ou six humanoïdes de petite taille, ou deux de grande taille) permettent de faire avancer la Caravoile à bonne vitesse.

6 – Soutes. Elles occupent l'avant de la Caravoile et contiennent de nombreux compartiments secrets permettant le transport de marchandises interdites ou de passagers indésirables.

Une précision : Si les Caravoiles marchandes de la Compagnie naine sillonnent fréquemment les contrées reculées, offrant un certain confort là où les auberges deviennent rares, les rumeurs parlent aussi de Caravoiles de guerre skaven et de vaisseaux plus primitifs actionnés par des trolls, sans compter la légende de la Caravoile fantôme!

« A présent, c'est à Doc Nightmare de nous présenter le ShadowDancer.

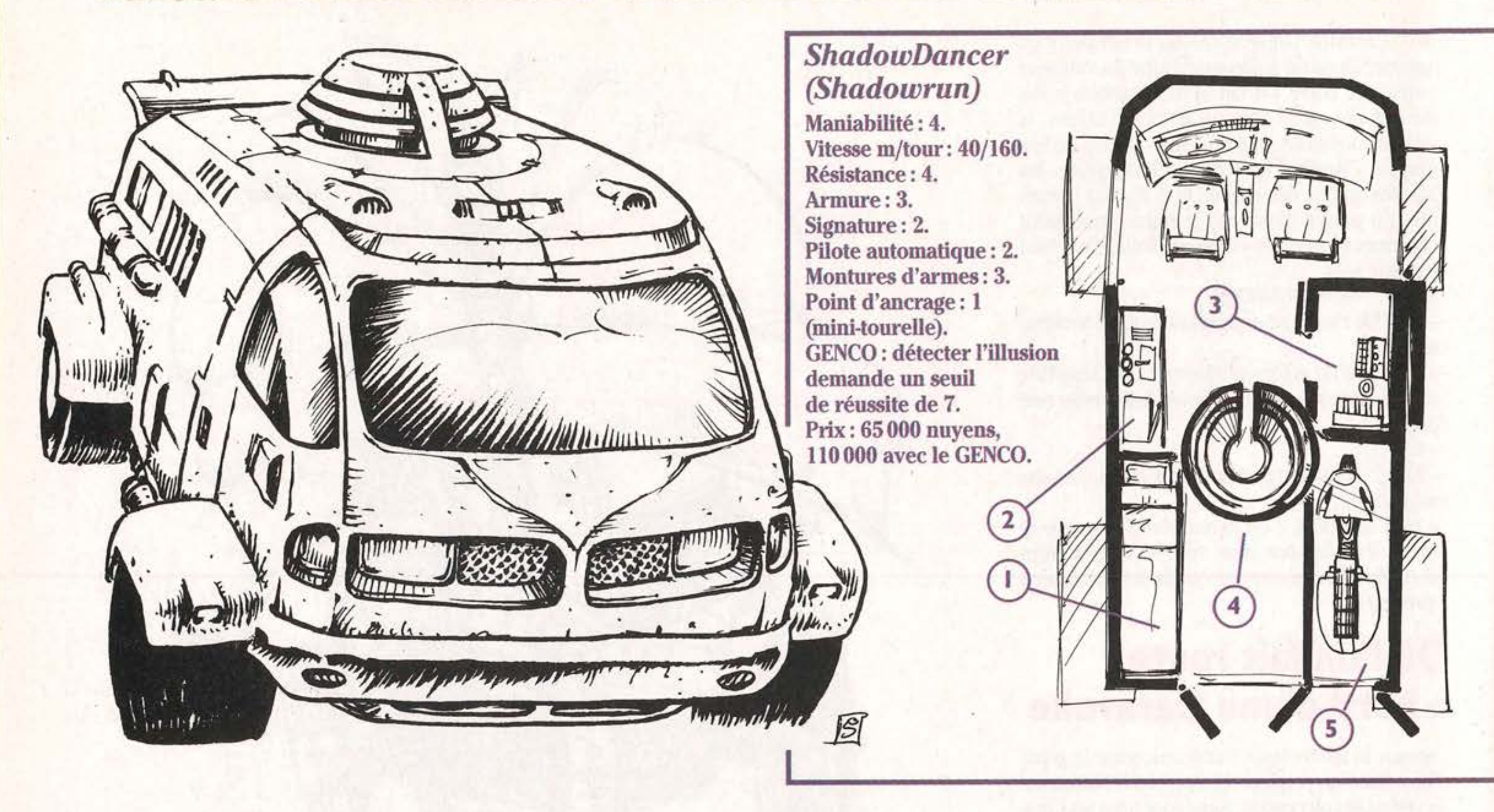
— Nom d'un métapoulpe, juste quand je tenais la bonne recett...

— SLICKKK!... Dis donc, tête de nain, tu veux goûter aux griffes d'un charcudoc? T'as entendu ton patron, c'est moi qui cause maintenant... »

Caravoile

● ***Version AD&D2.*** **Potentiel de déplacement : illimité à la voile ; 15 quelles que soient les créatures employées. Vitesse : 15 à 25 km/h. Résistance aux chocs : Sauvegarde comme « Métal ». Compétences de pilotage requises : Navigation et Ingénierie. Prix : 22 000 pièces d'or.**

● ***Version Warhammer.*** **Mouvement : 4. Vitesse : 15 à 25 km/h. Résistance : 9. Dommages 40. Compétences de pilotage requises : Manœuvres nautiques et Technologie. Prix : 14 000 couronnes d'or.**



ShadowDancer (Shadowrun)

Maniabilité : 4.
Vitesse m/tour : 40/160.
Résistance : 4.
Armure : 3.
Signature : 2.
Pilote automatique : 2.
Montures d'armes : 3.
Point d'ancrage : 1 (mini-tourelle).
GENCO : détecter l'illusion demande un seuil de réussite de 7.
Prix : 65 000 nuyens, 110 000 avec le GENCO.

Où le ShadowDancer brûle le bitume

Le rencard était fixé dans un parking abandonné de Seattle. J'étais pas entré depuis deux minutes qu'une gueule de Métahumain sortait de l'ombre. « Alors mon gars, comme ça tu t'intéresses au *ShadowDancer* ?... Justement, voilà la merveille ! De quoi écraser l'adversité à grands coups de calandre chromée ! » Il a désigné un énorme van platiné d'allure conventionnelle. « J'te présente la bête : sous le capot, un puissant moteur électrique couplé à une paire d'accus haute capacité miniaturisés. Idéal pour les raids urbains. Planqués juste derrière, douze cylindres en V consommant du carburant standard pour t'offrir de longues balades campagnardes : un plein, huit cents bornes ! A l'intérieur, la classe : téléphone cellulaire, six couchettes amovibles (1) et minibar (2). T'as même de quoi réchauffer tes portions si tu prévois un week-end prolongé. Et c'est pas tout, regarde derrière cette cloison, j'ai installé un petit caisson blindé et insonorisé sur amortisseurs compensés (3) : calme et concentration pour un mage ou un decker, même en pleine fusillade ! Le cyberdeck est de série, mais tu peux brancher n'importe quelle autre bécane. Si tu veux t'isoler un moment avec la créature de ton choix, le pilote automatique prend les rênes sur tous les grands axes balisés. En cas de coup dur, tu t'installes tranquillement dans la mini tourelle (4) d'où tu arroses au fusil d'assaut, et si t'es touché, les médipacks sont planqués sous les commandes : une petite touche personnelle ! Attends, j'ai gardé le meilleur pour la fin. Ce petit bijou est équipé d'un GENCO : un Générateur de Carrosserie illusoire par Ordinateur. C'est un prototype, ça diffracte les rayons lumineux en camouflant ta vraie carrosserie derrière trois looks au choix : van de luxe, benne à ordures ou camion militaire. T'en fais pas, seul un mage pourrait détecter le truc, et encore. Comment ça marche ? Une puce expérimentale combinée à un focus magique, j'en sais trop rien. Ah, j'oubliais, dans le compartiment arrière tu trouveras un scooter urbain (5) pour tes virées romantiques... »
La suite semblait intéressante, mais une balle explosive a interrompu le Métahumain en lui emportant la tête. Manifestement, j'étais plus seul sur le coup. J'ai plongé dans les ombres, abandonnant les rafales de tir et le *ShadowDancer* derrière moi. Une journée ordinaire, sur le fil du rasoir, quoi...

« Parfait, Maître Millord, j'ai compris. Puisqu[...] recette ne vous intéresse pas, c'est au[...] que je vais la lire... TRÈS CHERS [...] vous REGALER d'une EXCELLEN[...] sissures jaunes, il faut bien [...] der des moisissures jau[...] base. Et si possible [...] pouces ; en eff[...] d'Oêmerin le [...] meilleure chron[...] taille minimale. S[...] Vous trouverez lesdi[...] Rogomon Brizure, le [...] Palais élevé à Laelith. [...] fois : j'ai très bien connu [...] nom de Mendhi qui s'est éga[...] beaucoup de temps à reven[...] d'ailleurs entretemps oublié le[...] chemin.
Puis il vous faudra du sucre, du beu[...] oignons, de la farfafelle aromatisée, d[...] ques gouttes de serpentine mordorée po[...] que la recette ne colle aux dents et enfin [...] passant au four, mais attention ! Pas n'imp[...] quel récipient ! Là apparaît une nouvelle spéc[...] cité culinaire de notre tarte. En effet, elle ne prend toute sa saveur qu'en étant cuite dans une marmitouille en grès de Modène, de couleur verte. Pourquoi me direz-vous ? Eh bien, il est de notoriété publique, ami ignare, que le grès vert de Modène dégage lors de la cuisson à feu vif un fumet rarissime et douceâtre, un de ceux qui creusent l'estomac, remontent les talons et font battre la chamade aux coeurs les plus blasés.
A ce sujet, je me souviens qu'une nuit d'orage et de débauche à Rame-la-truelle, je me trouvais assis près d'une... Mais je m'égare !
Bon... v[...] se[...]ez bien chaud, et voilà le travail. La [...] fo[...] je vous parlerai du cube gélati[...] de[...]aise. A bientôt ! »

Christophe Debien et Patrick Bousquet
illustration et plan :
Thierry Ségur

SPÉCIAL DERNIÈRE

Devenez reporter pour l'Encyclopédie transuniverselle ! Vous êtes un joueur ou un MJ plein d'imagination ? Les bestioles bizarres s'empilent dans vos tiroirs ? Votre bureau croule sous les artefacts rigolos ? Tant mieux, car désormais, chaque nouveau numéro de l'Encyclopédie fera appel à des reporters talentueux venus des quatre coins de l'univers : VOUS ! Comment faire ?
C'est simple : vous disposez de 2000 caractères maximum * – soit l'équivalent d'une Tête d'affiche (voir p. 20 à 28) – pour décrire une créature ou un objet (ou un véhicule, une habitation, un piège, une salle...). Leurs caractéristiques devront être compatibles avec le thème et le jeu que nous vous proposerons à l'avance. Le style d'écriture peut être très simple ou enrobé à votre sauce : c'est l'idée qui, avant tout, doit être originale. Chaque bimestre, le ou les meilleurs seront publiés. En outre, ils recevront un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur et gagneront un abonnement gratuit d'un an à Casus Belli (les abonnés gagneront des numéros hors série ou une prolongation de leur abonnement).
***Thème du prochain numéro* : les cantinas, tavernes extraterrestres, casinos de l'espace et autres lieux mal famés, avec leurs bizarreries et leurs occupants, pour Star Wars ou Mega. Envoyez vos « reportages », sans oublier vos coordonnées (téléphone compris) à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.**
Attention : pour des impératifs de bouclage, vos envois doivent être postés *avant le 27 octobre 94*. Et si vous avez des questions, passez donc nous voir sur 3615 Casus, on vous y attend !
*** N.D.L.R. : l'espace entre les mots compte pour un signe.**



L'école du jeu de rôle

Construire un rôle pour son personnage

En tant que débutant, absorbé par l'apprentissage des règles, on oublie très souvent que son personnage est censé être bien autre chose qu'une feuille de papier couverte de chiffres. Héros ou antihéros, sérieux ou second degré, il se doit de sortir de la grisaille de l'anonymat, de faire parler de lui, de laisser son empreinte dans les souvenirs des autres joueurs et de participer à l'ambiance de la partie de jeu de rôle. Mais au fait, qu'est-ce qu'un rôle ?

Dans « jeu de rôle », il y a rôle...

Pour les débutants, un jeu de rôle c'est d'abord des pages et des pages de règles. Or, tous ces jets de dés, ces pourcentages, ces seuils, ces points, ces caractéristiques, ne sont que l'aspect « jeu » du jeu de rôle. Le plus important, ce qui fait que le jeu de rôle est si différent des autres jeux, est dans le « rôle »...

Le rôle, c'est tout ce que vous rajoutez à votre personnage pour lui donner de la consistance : son caractère, les choses qu'il aime... et celles qu'il déteste, ses tics, ses petites phrases, éventuellement son passé, sa famille... Bref, tout ce qui va faire de lui un personnage digne d'un film et non un simple pion de jeu de plateau.

Pour y parvenir, votre imagination et quelques dons d'orateur vont vous servir plus que les règles, qui toutefois peuvent déjà vous donner des indices ou des directions à suivre.

Mais, fermez les yeux et pensez à votre personnage. Si à la place d'une feuille de papier pleine de chiffres vous voyez un véritable héros de film, de BD ou de roman, c'est que vous avez l'âme d'un rôliste ! Surtout continuez comme ça... Le rôle, ce n'est finalement rien d'autre que faire partager aux autres joueurs l'image que l'on a de son personnage. N'importe qui peut y arriver, à condition d'avoir cette image en lui... Le but est ensuite de faire si bien partager cette image, que l'on se souviendra plus du personnage que du joueur qui est assis à la table. Ne vous laissez pas impressionner par ceux qui se limitent à connaître les règles par cœur ou à résoudre les énigmes et dénouer les intrigues à la vitesse de l'éclair. Car comme pour un bon roman ou un bon film, l'essentiel d'une partie de jeu de rôle – qui est aussi une histoire que l'on écrit à plusieurs – c'est un bon scénario (le boulot du MJ) et pour beaucoup, de bons personnages...

Deux petites astuces pour se mettre dans le bain...

Tout d'abord, voici deux trucs très simples, qui n'ont l'air de rien mais qui sont fondamentaux pour se lancer dans le rôle.

Premier truc : Pour tout ce qui concerne votre personnage, employez la première personne. En faisant cela, vous vous mettez naturellement à la place de votre personnage. Par exemple, ne dites pas au meneur de jeu : « Mon personnage essaye d'enfoncer la porte » ou « Mon personnage appelle à l'aide », mais : « J'essaye d'enfoncer la porte » et « Au secours ! A l'aide ! A moi ! ». De même, quand vous vous adressez aux personnages des autres joueurs, efforcez-vous d'employer le nom des personnages et non celui des joueurs. Au début, ce n'est pas facile, on se trompe souvent (notez-les !). Mais ne vous découragez pas, vous prendrez de l'assurance et bientôt vous serez capables de soutenir de vraies conversations de personnage à personnage...

Second truc : Ne vous laissez pas perturber par les règles. Si vous avez des problèmes avec elles, comme c'est généralement le cas quand on débute, ne vous prenez surtout pas la tête avec ça. La seule personne qui doit vraiment les connaître, c'est le meneur de jeu. Alors reposez-vous entièrement sur lui et concentrez-vous sur le rôle, sans oublier tout de même le but du scénario qu'il vous fait jouer !

SOS rôle...

Votre personnage, même si vous l'avez choisi, ce n'est pas vous. Au cours de la partie, la façon dont vous allez jouer ses réactions face à certaines situations doit refléter sa logique à lui. Oui, mais quelle est-elle ? Le plus difficile pour un débutant, ce n'est pas tant de remplir sa feuille de personnage, mais bien de se faire une image de son personnage et donc de savoir comment jouer ce rôle. La première chose à faire est de bien lire votre feuille de personnage, elle est pleine de détails qui peuvent vous aider. Ne vous préoccupez pas des chiffres et concentrez-vous plutôt sur le qualitatif : tous les jeux définissent au moins l'activité du personnage (ou sa profession, ou sa « classe » dans *AD&D*), son « alignement » ou autre indicateur de ses valeurs morales, sa nationalité ou sa race dans les jeux de médiéval-fantastique, parfois aussi ses qualités et ses défauts...

A cet égard, *Star Wars* fait plus que suggérer : chacune des fiches de personnage toute faites qui sont proposées aux joueurs qui découvrent ce jeu comporte déjà le métier du personnage, sa race, une présentation de son passé et de ses goûts, sa personnalité, ses buts dans la vie et même sa phrase type.

L'activité du personnage

Parfois, c'est la profession du personnage qui nourrit le rôle. Beaucoup de jeux ont des systèmes de « classes de personnage » (rien à voir avec la doctrine de monsieur Marx), un terme hérité de l'ancêtre *Donjons & Dragons* qui ne pouvait guère parler de « métier » pour le Voleur. Qu'elles se nomment désormais « professions » comme dans *L'appel de Cthulhu*, « métiers » dans *Warhammer*, « archétypes » dans *Shadowrun* ou « types » tout court dans *Star Wars*, le principe reste le même : c'est-à-dire créer un personnage autour de son activité principale.

A partir de cette activité, il y a deux grandes façons de bâtir un rôle. Vous pouvez soit chercher dans les héros connus des exemples de personnages répondant au même profil, pour vous en inspirer, soit (si de tels exemples n'existent pas) réfléchir à ce qu'implique de faire partie de telle ou telle classe de personnage.

Première méthode : inspirez-vous de grands héros de film ou de roman. Par exemple, votre guerrier de *AD&D* pourra s'inspirer de Conan, Ivanhoé ou Erik le Viking (ou d'un savant cocktail des trois) ; un archéologue de *L'appel de Cthulhu* pourra ressembler à Indiana Jones... ou à son père ; et un contrebandier de *Star Wars* prendre les traits de Han Solo. Ne vous laissez cependant pas aller à la facilité ! Inspirez-vous de ces modèles mais ne les copiez pas entièrement ! Trouvez un nom original pour le personnage,



rajoutez un peu du vôtre… Vous avez sans doute vos propres idées sur la façon de modifier tel ou tel héros (un Han Solo noir… Zut c'est déjà pris !). En tant que joueuse, vous avez sans doute envie de féminiser votre héros favori (pourquoi pas une Indianette Jones). A moins que vous n'aimiez jouer sur les contrastes (que diriez-vous d'un Conan douillet ?).

Pour illustrer la seconde méthode, prenons le cas du jeu le plus connu : *AD&D*. L'une des classes qu'il propose est le Clerc, une sorte de prêtre-soldat en armure, à la fois magicien et guerrier. J'ai beau chercher, je ne vois pas d'exemple sur lequel m'appuyer. Pas de problème, réfléchissons un peu. Un Clerc est un homme qui a voué sa vie à une divinité, quelle qu'elle soit. Il prie donc régulièrement, peut-être même à heure fixe comme les musulmans, à moins qu'il ne soit obligé de faire des sacrifices. Un Clerc croit forcément en ce qu'il fait, il suit donc les préceptes de sa religion qui sont autant d'éléments de rôle (par exemple « ne pas boire d'alcool », « ne pas se laver » ou « bénir chaque arbre centenaire »). De plus, un Clerc peut vouloir répandre sa religion en essayant de convertir des gens, peut-être même ses propres compagnons d'aventure. Il peut également se montrer totalement fanatique et intolérant, n'acceptant d'aider que ceux qui croient dans le même dieu que lui… Enfin, de par les règles, un Clerc est quelqu'un de très sage, il peut toujours avoir en réserve un proverbe ou un sermon pour ses compagnons.

Dis-moi d'où tu viens…

La race ou la nationalité d'un personnage sont d'une grande aide pour construire un rôle. Votre Guerrier d'*AD&D* est un nain ? Songez en permanence qu'il est petit avec des jambes courtes. Certaines actions sont pour lui plus difficiles que pour un humain, comme monter à cheval ou escalader un mur. Il peut difficilement haranguer une foule à moins d'être juché sur un tonneau ou les épaules d'un de ses compagnons. Votre Journaliste de *L'appel de Cthulhu* est italien ! Parfait ! Il appelle toujours sa mère quand ça va mal (*Mama mia !*), est dragueur, parle avec les mains, aime les pâtes et les pizzas, etc. N'hésitez pas à donner dans la caricature, à faire « couleur locale » en somme. Cela plaît toujours et cela type bien le personnage.

Pour les plus doués d'entre vous, essayez de prendre l'accent de votre personnage : italien (*Ma !*), allemand (*Ach ! Kolossale finesse*)… Un nain aura une voix grave et rocailleuse, un elfe une voix plus haute et chantante…

Avantages et désavantages

Certains jeux, comme *Gurps*, *INS/MV* ou *James Bond*, proposent dans leur système de création de personnage un choix d'avantages (sixième sens, issu d'un milieu fortuné…) et de désavantages (aime l'argent, comportement sadique, peur des araignées…). C'est une façon de différentier les personnages entre eux, autrement que par les chiffres, et de donner aux joueurs des éléments pour construire leur rôle. Ce sont des réactions quasi obligatoires des personnages que le joueur ne peut éviter, même si cela ne l'arrange pas. Il faut donc les choisir avec soin et prudence. Il ne suffit pas qu'ils soient drôles à jouer, il faut aussi que vous soyez prêts à en assumer toutes les conséquences. Par exemple, un personnage qui ne supporte pas les araignées va devoir rester dehors si le reste du groupe explore un grenier tapissé de toiles, ou même fuir devant une araignée géante…

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)

DESTINATION AVENTURE

La moralité

Les règles aident parfois à fabriquer son rôle. C'est le cas des jeux à « alignements » (encore un anglicisme !) comme *AD&D* et *Warhammer*. Les alignements sont des indicateurs de la « moralité » du personnage, qui vont généralement par couple d'opposés (de Bon à Mauvais, de Loyal à Chaotique (au sens d'égocentrique)). Ils donnent déjà une idée de la psychologie du personnage et guident le joueur dans son rôle, car il est obligé de tenir compte de l'alignement dans les actes de son personnage. Par exemple, un personnage « Loyal » (donc respectueux des lois) ne trahira pas sa parole, un personnage « Mauvais » n'aidera jamais une personne qui se noie… sauf si c'est pour la livrer à des tortionnaires qui la poursuivent.

Les alignements sont bien pratiques pour les débutants, car ils définissent des barrières très claires pour le rôle. Et surtout, le meneur de jeu est là, au besoin, pour corriger d'éventuelles erreurs ou dérives du personnage, du genre : « Non, ton personnage Bon ne peut pas raser le village simplement parce que le poulet était trop cuit ! » ou encore « Ton personnage est Loyal, il ne peut pas tricher au jeu, même s'il a besoin d'argent pour la bonne cause… »

Foyer Actuel ……………… Année de Naissance ……
Age ……………

Traits de Personnalité
Bonus de Courtoisie (•) (total=80+) ……………
Bonus Religieux (tous les traits soulignés à 16 ou plus) ……………
❑ Chaste ……/…… Luxurieux ❑
• ❑ Energique ……/…… Paresseux ❑
❑ Indulgent ……/…… Rancunier ❑
• ❑ Généreux ……/…… Egoïste ❑
❑ Sincère ……/…… Trompeur ❑
• ❑ Juste ……/…… Arbitraire ❑
• ❑ Miséricordieux ……/…… Cruel ❑
• ❑ Modeste ……/…… Fier ❑
❑ Pieux ……/…… Pragmatique ❑
❑ Réfléchi ……/…… Impulsif ❑
❑ Sobre ……/…… Complaisant ❑
❑ Confiant ……/…… Méfiant ❑
• ❑ Valeureux ……/…… Couard ❑
Trait Dirigé ……………
Trait Dirigé ……………

Passions
Loyauté (Seigneur) (15) …………… ❑

Pendragon possède un système plus sophistiqué appelé « traits de personnalité » (voir ci-dessus) qui détaille plus la psychologie des personnages, et surtout permet toutes les nuances, par exemple de Valeureux à Couard, de Calme à Colérique, ou de Indulgent à Rancunier… ▷

Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.
Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.
Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.
Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).
GN : Grandeur-nature.
Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).
JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).
JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.
JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.
Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).
MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.
Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).
PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).
PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).
Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.
Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.
Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.
Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.
Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.
Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.
Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.
Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Alignement : Code de conduite, moralité, des personnages de AD&D.
Classe de personnage : Statut, métier, activité, des personnages de AD&D.
D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).
Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...)
Paladin : Type de personnage du jeu AD&D, l'équivalent d'un preux chevalier.
PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).



Même si vous ne jouez pas à de tels jeux, vous pouvez vous en inspirer pour créer la psychologie de votre personnage. Notez par exemple ses qualités et ses défauts, et efforcez-vous de respecter ce que vous avez écrit...

Les hauts et les bas

Dites-vous que votre personnage est un être de chair et de sang, comme vous. Comme vous, il a le droit – il doit même – avoir des sentiments et des émotions. Attention, il ne s'agit pas de rire ou de pleurer vraiment quand le personnage est heureux ou triste. Par exemple, il vient de perdre un de ses compagnons, tué par un gros monstre. Libre aux autres membres du groupe d'agir comme si de rien n'était et d'aller à la taverne s'en jeter un. Libre à votre personnage également, pour montrer sa tristesse, de refuser de les suivre car il n'a pas le cœur à s'amuser...
Donner des émotions à votre personnage, c'est le rendre plus humain, plus réel. Cela enrichit grandement le rôle.

Le rôle du MJ

Pour que la sauce prenne, le MJ doit lui aussi jouer le jeu, et personnaliser certains de ses PNJ, notamment dans leur façon de s'exprimer. Pas tous, bien sûr, ce serait un boulot de fou ! Mais les principaux : le grand méchant ; le commanditaire de l'aventure, qu'on ne voit qu'un instant mais qui doit convaincre, par ses exclamations ou son ton de conspirateur, de l'importance de la mission qu'il confie aux personnages. Et puis quelques PNJ secondaires : le guide qui va les accompagner durant une expédition ; l'archiviste du journal local, à qui un personnage journaliste ou avocat rendra souvent visite ; un témoin encore bouleversé lorsqu'il raconte le drame qu'il vient de voir ; ou un préposé aux renseignements, peu coopératif, soupçonneux ou profondément stupide.
Deux mots suffisent sur la fiche du PNJ, genre : « autoritaire, ton très sec », ou « condescendant, soupire sans arrêt », ou encore « ponctue ses remarques de : Hein, j'ai t'y pas raison ? Hein ? ».
Durant la partie, jouer son rôle apporte non seulement un souffle épique à l'aventure en cours, mais aide beaucoup sur le plan pratique. Lorsque les personnages discutent avec deux PNJ, le fait d'utiliser deux tons ou accents différents permet aux joueurs de savoir sans équivoque lequel s'exprime par la voix du MJ. A l'inverse, selon qu'un joueur utilise sa diction normale ou celle qu'il a adoptée pour son personnage, le MJ sait tout de suite qui parle. Ce qui lui permet de savoir si c'est le joueur assis à la table de jeu, ou bien son personnage (accoudé au bar du saloon) qui s'exclame : « Mais c'est tous des crétins, dans ce bled ! » Ce qui, n'en doutons pas, peut avoir une répercussion immédiate sur la suite de l'aventure...
Marquer une nette distinction entre le personnage et le joueur aide aussi lorsque les *personnages* sont censés être en désaccord ou franchement hostiles. Lorsqu'un elfe déclare à un nain que « ces considérations n'ont bien sûr pas de sens pour un rustre dans ton genre », il est important que le joueur qui incarne le nain ne prenne pas l'insulte pour lui-même. Surtout s'il est rugbyman dans l'équipe de Béziers.

Jouer les traits de caractère

La personnalité de chacun de vos personnages va se manifester de deux façons.
— Dans le jeu : il s'agit de nuancer ses actions par rapport au personnage standard, de ne pas avoir la réaction la plus évidente, mais de parfois prendre un risque supplémentaire, retarder un peu l'action, faire un geste juste pour la gloire, tenter une action logique pour le personnage alors que vous sentez bien que cela ne fera pas avancer le scénario.
— Dans la façon de vous exprimer : il s'agit plus de le colorer ; on l'a dit, un accent, des expressions typiques, un ton particulier, vont donner du caractère à votre aventurier.
Les traits de caractère les plus utiles à déterminer dès le début sont ceux qui servent dans les situations typiques d'une partie de jeu de rôle, c'est-à-dire :
- **Durant des préparatifs, le personnage est-il impulsif ou réfléchi ?**
- **Durant les phases d'enquête ou les moments de « repos » dans l'aventure, le personnage est-il communicatif ou renfermé ?**
- **En situation de combat ou d'exploration, le personnage est-il franchement lâche, simplement prudent, plutôt courageux ou franchement téméraire ?**
- **En toutes circonstances, le personnage est-il égoïste ou solidaire ?**

Tous les rôles possibles...

L'un des intérêts, et non des moindres, de jouer au jeu de rôle, c'est que vous allez jouer plusieurs personnages. Pas en même temps, bien sûr. Mais si votre personnage meurt (ce qui finit par arriver à tout aventurier qui prend vraiment des risques), vous allez en créer un nouveau, avec des caractéristiques et peut-être une activité différentes. Et puis vous allez essayer d'autres jeux (peut-être tout en continuant à pratiquer celui par lequel vous avez débuté), et jouer par exemple un avocat dans une partie de *L'appel de Cthulhu*, puis un pilote d'astronef dans un scénario de *Star Wars*. Ce serait dommage que personne ne remarque qu'il s'agit de deux personnages différents, tout ça parce que vous les jouez exactement de la même façon !
De même, ne vous laissez pas enfermer dans un rôle qui vous convient et que vous aimez jouer. Essayez de jouer des personnages très différents, même carrément opposés (un héros au grand cœur, puis une sombre crapule qui vendrait père et mère pour un peu d'or). Cela ne peut vous être que profitable, un peu comme un acteur qui change de registre. Et puis, vous n'en aurez que plus de plaisir à revenir à votre type de personnage favori...

Pierre Lejoyeux
illustration : Christian Casoni

Vous n'êtes pas tout seuls !
Dans les clubs d'initiation Casus Belli, des gens compétents vous aident à faire vos premiers pas.
Voir liste dans la rubrique Clubs.


SHADOWRUN®
Les Corpos, les Dragons, les magouilles... Rien n'est vraiment facile quand on court les Ombres !
Shadowrun ™, ® & © 1994 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.
SHADOWRUN
DEUXIEME EDITION
LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE
LE GRIMOIRE
Néo-Anarchiste Le Guide de L'AMERIQUE DU NORD
LE GUIDE DE SEATTLE
ECLIPSE TOTALE
LA REINE EUPHORIA
DRAGON
DESCARTES LE SUPPLEMENT
Je souhaite recevoir :
❑ Shadowrun, livre de base ....249 F
❑ Shadowrun, l'écran ....66 F
❑ Tirez sur le Dragon ....75 F
❑ Eclipse Totale.................................75 F
❑ Le Guide Seattle...........................199 F
❑ Le Grimoire ....169 F
❑ Le Démon dans la Bouteille............89 F
❑ La Reine Euphoria ....89 F
❑ Guide Néo-Anarchiste de l'Amérique du Nord ....179 F
❑ Le Supplément volume 4, Spécial Shadowrun ....40 F
Ci-joint mon règlement de .... (frais de port compris) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.
NOM..........PRENOM..........
ADRESSE..........
CODE POSTAL..........VILLE..........
Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.
DESCARTES 36 15
DESCARTES EDITEUR

Vue extérieure Vue intérieure

La Guilde, vous connaissez. Mais que savez-vous de sa réputation à l'extérieur ? Que disent des Megas ceux qui les ont rencontrés ? Vous trouverez ici une copie de l'enregistrement vocal d'une présentation de la Guilde faite à un nouveau dirigeant de la CREM par Daraz Lab-Laban, coordinateur intérieur et un des plus anciens membres de la compagnie. Elle commence d'ailleurs par brosser le portrait de cette société alliée à la Guilde et finit par quelques témoignages.
L'extrait d'article de journal montre le seul genre de publicité accepté par la Guilde.




onsieur,
Je tiens tout d'abord à vous féliciter personnellement de votre accession à la tête de notre groupe. Vous m'avez demandé de vous faire une présentation de nos diverses activités. Je commencerai par un bref historique et un résumé de chacune de nos divisions. Je vous parlerai ensuite d'un aspect assez particulier, en l'occurrence nos relations privilégiées avec cette mystérieuse Guilde des Megas.

Historique

La naissance de la CREM, la Compagnie de Recherche et d'Exploitation Minière, remonte maintenant à quatre-vingts **métacycles**. A cette époque, Shatt Tirovers travaillait comme prospecteur indépendant dans l'immense ceinture d'astéroïdes du système Ulroek. Son travail consistait à repérer du minerai valable à l'aide de son téléanalyseur, à amarrer l'astéroïde à sa barge, pour le ramener vers la civilisation et le monnayer. Il participa un jour à une course organisée par la CorMiAs, une corporation minière aujourd'hui disparue (nous l'avons absorbée), qui consistait à ramener en vingt-quatre heures un maximum de minerai. Le premier prix était d'un million de crédits et ce fut Tirovers qui le remporta, au terme d'une course pleine de péripéties. C'est pendant cette course que Shatt Tirovers remarqua l'épave d'un énorme cargo qui dérivait droit vers le bidonville spatial des mineurs de Tialoé. Sa radio en panne, il ne pouvait les prévenir. Après une course épique, zigzaguant à pleine vitesse entre les rochers errants, il parvint à atteindre la ville suffisamment à temps pour qu'on puisse diriger vers l'épave des canons qui la réduisirent en poussière inoffensive. Les habitants reconnaissants lui offrirent une nouvelle barge, beaucoup plus luxueuse que la sienne. En effet, l'ancienne avait perdu la plupart de ses boucliers et l'intérieur était passablement irradié. Tirovers en conserva d'ailleurs une maladie de peau. C'est ainsi qu'on l'appela par la suite « Shatt le Tacheté ». Les deux barges sont d'ailleurs exposées au musée, au siège de la CREM. Grâce à la prime du vainqueur et ce que lui rapporta la vente de ce qu'il avait glané pendant la course, il put engager du personnel et créer ce qui deviendrait plus tard la CREM... Pour l'anecdote, signalons que les habitants de Tialoé rebaptisèrent la ceinture d'astéroïdes du nom de leur sauveur. Elle devint sur toutes les cartes du monde connu la « ceinture de Shatt le Tacheté ».

Le goût du risque

Depuis, la Compagnie s'est bien agrandie et diversifiée, selon le vœu de son fondateur. Shatt Tirovers souhaitait donner à la CREM une dimension supplémentaire, en faire quelque chose de plus qu'une simple société minière. C'est ainsi que s'ouvrit bientôt le département Prospection, ayant pour mission la recherche de nouveaux sites intéressants. Elle se mit bientôt à vendre les concessions, ne pouvant exploiter tous les sites découverts. C'est ainsi que la CREM acquit une certaine renommée. L'équipe formée des trois premiers amis de Tirovers, des têtes brûlées, sut transmettre son esprit d'aventure, son audace, aux nouveaux explorateurs. Le « sérieux » qu'engendre un groupe de notre importance n'exclut pas la fantaisie et le goût du risque. C'est ce « plus » souhaité par notre fondateur qui fait notre force. Nos prospecteurs étaient avant tout des explorateurs, des aventuriers qui partaient un peu au hasard vers l'inconnu. Et les récits d'aventures qu'ils en rapportaient furent bientôt fort populaires. C'est ainsi que notre devise devint « Audace et Entreprise ». Ce qu'ignore le grand public, c'est que nombre de ces aventuriers étaient des agents de cette Guilde des Megas. Mais j'y reviendrai plus tard...

Le matériel

Afin de mener à bien ces expéditions, il devenait nécessaire d'acquérir du matériel de plus en plus sophistiqué. Le fameux Sin Traeco, au départ prospecteur, commença à en fabriquer lui-même. Puis il se fit aider et c'est ainsi que naquit le département Développement. Sin Traeco est aujourd'hui disparu, dans des circonstances mystérieuses (cf. hors-série Spécial vacances de juin 93 : l'aide de jeu des Rois-Dieux de Blimna), mais d'autres ingénieurs ont aujourd'hui pris la relève... Ce matériel sophistiqué fit d'ailleurs bien des envieux et plutôt que de le garder jalousement enfermé, Tirovers accepta de le louer, puis de prêter également du personnel pour le faire fonctionner. Ce fut bientôt carrément des missions de prestations de service qui étaient organisées, ayant pour objet la réparation de vaisseaux avariés, des sauvetages, aller là où personne d'autre ne pouvait aller, etc. A chaque fois qu'un problème de matériel particulièrement délicat se présentait, on appelait la CREM. Encore une fois, la Guilde des Megas fit elle-même appel plus d'une fois à nos services, de la même manière que nous lui demandions parfois son aide...

de la Guilde, d'un allié

Focus

Métacycle : un peu moins d'un an.
Pergame IV : planète officielle de l'Immédiator, la plus haute instance de l'Assemblée galactique.
FRAG : force d'intervention militaire de l'Assemblée galactique.
Dard d'argent : une des torpilles de vaisseau les plus puissantes.

Les capacités megas

Les Megas ne font pas vraiment partie du commun des mortels. Ils possèdent deux aptitudes psychiques très spéciales : le Transfert et le Transit. Vous trouverez sur votre bureau un dossier complet sur ces deux capacités. Elles font de ces gens-là des espions hors pair qu'il vaut mieux avoir de son côté. Petit à petit, il devint une habitude d'emmener, à chacune de nos missions d'exploration vers des planètes inconnues, un Mega. Personne ne savait alors ce qui le motivait exactement. A un moment donné, il disparaissait et revenait quelque temps plus tard, sans explications. Un petit nombre de gens, dont je fais partie, est aujourd'hui au courant. En fait, leur intérêt à placer l'un des leurs dans ce type de voyage est qu'il puisse construire et activer un « tétraèdre » en un lieu ou une zone qui n'en possèdent pas.

Les Megas et nous

Ces gens sont donc des alliés précieux pour notre société. Ils sont en effet capables d'apparaître instantanément où bon leur semble, pourvu qu'il y ait un tétraèdre à proximité. Et puis, ils ne sont jamais coincés nulle part : il suffit qu'ils en construisent un pour disparaître… Mais la Guilde des Megas ne possède pas de moyens financiers très élevés. Ce ne sont pas des commerçants. Ils ne font pas de bénéfices. Ils ne vivent que du mécénat et des dons de gens reconnaissants. Et il arrive souvent que personne ne soit au courant de ce qu'ils ont fait, même pas ceux à qui ils ont rendu service. Ils sont très discrets. C'est pourquoi vos prédécesseurs ont toujours accepté de leur verser régulièrement une belle somme, et n'ont jamais hésité à leur prêter du matériel. En contrepartie, nous n'avons jamais hésité non plus à leur demander leur aide. Vous devez savoir aussi que quelques-uns de nos collaborateurs ont accepté par écrit de se laisse investir, en cas d'absolue nécessité, par l'esprit d'un Mega. Il s'agit pour la plupart d'agents ayant été sauvés par l'un d'eux. La liste de ces personnes est bien entendu à votre disposition.

En ce qui concerne la position à prendre dans nos relations futures avec eux, la décision vous appartient totalement, maintenant que vous connaissez leurs capacités. Afin de vous en faire encore une meilleure idée, il est prévu une visite chez eux, dans quelques jours. Vous y rencontrerez l'un de leurs chefs, un « Vieux » comme ils les appellent. Il est surtout notre principal interlocuteur. Son nom est Kanezawa. Ce sera également pour moi l'occasion de vous présenter quelques Megas de mes amis.

Pour finir…

Naturellement, ces informations sont absolument confidentielles et quelle que soit la décision que vous prendrez, il est important de ne jamais les divulguer. Ces gens-là ne sont pas des enfants de chœur et on ne sait pas tout à fait de quoi ils sont exactement capables. Certains les soupçonnent de savoir manipuler des forces mystérieuses, psychiques, ou même occultes, magiques… Ce qui est sûr, c'est qu'ils sont en relation avec Pergame IV…

Sachez que j'ai moi-même failli être l'un des leurs. Je possède ces deux capacités bien particulières que j'ai appris à utiliser. J'ai en effet pu profiter de leur entraînement de base. Mais je n'étais pas fait pour une vie aventureuse et j'aspirais au calme. Mon poste de coordinateur dans nos bureaux me convient parfaitement. Toutefois, sachez que je reste à leur disposition, pour autant que cela n'interfère pas avec mon travail au sein de la CREM. Je suis leur contact ici.

Enfin, et pour terminer, vous devez savoir qu'il existe l'un de ces tétraèdres dans nos locaux. Il s'agit d'une pièce gardée en permanence et surveillée électroniquement. Il est donc facile de leur demander de l'aide par ce biais : je suis chez eux immédiatement et ils peuvent en faire autant. »

Philippe Bonneyrat
illustration : Rolland Barthélémy

Aveux sensationnels

Foë B'ter, le magnat bien connu de la cyberprothèse est venu se constituer prisonnier hier après-midi, au Q.G. de la police de Deria, capitale de Plasi la Belle. Après avoir demandé une conférence de presse en présence du chef de la police, il a avoué être responsable d'un énorme trafic d'organes entre des mondes reculés et les cités de l'AG les plus demandeuses de prothèses. Mais l'élément le plus curieux réside dans sa rétractation du lendemain. Il a déclaré « avoir eu son corps possédé par l'un de ces démons de Megas ». Trop tard, de toute façon : un droïde de justice était présent et son témoignage enregistré sous mémoire plombée est une preuve irréfutable… Un élément de plus qui vient s'ajouter au mystère planant sur cette hypothétique « Guilde de Messagers galac-

Quelques témoignages d'agents de la CREM

Toul Varter, capitaine du vaisseau d'exploration Fureteur III

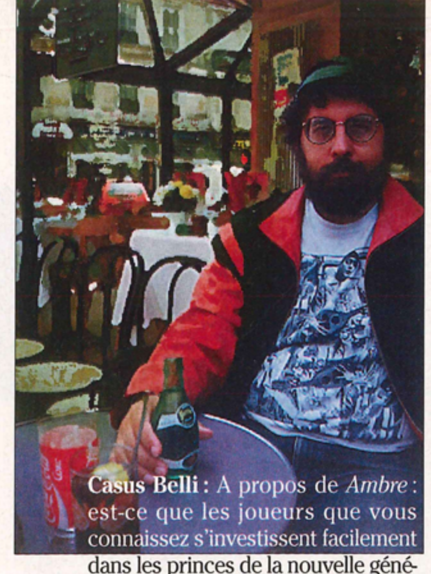
« Personnellement, je n'ai rien contre eux, encore faudrait-il qu'on me dise une fois pour toutes l'attitude que je dois avoir. Parce que dans l'affaire du super gisement de turbinium, c'est à cause d'eux qu'on a eu la FRAG sur le dos.
Je suis sûr qu'on s'en serait tiré très bien nous-mêmes.
Une batterie de Dards d'argent ne m'a jamais impressionné… »

Skat Fareo, Force d'intervention

« Ben, moi, en ce qui me concerne, je dis que ces types-là, y sont réglos. Sans eux et leur satanée pyramide, on serait encore sur Scylla 4, là où qu'on s'était écrasé… Alors, pour moi, si y'en a un qui veut mettre son esprit dans le mien, pas d'problème. Le seul inconvénient, c'est qu'on s'rappelle rien, après. Quand je pense qu'il, ou plutôt, je, enfin, il m'a fait rentrer dans le harem du sultan Paner T'ber Tadish.
Les plus belles filles de toutes les galaxies et pas un souvenir. Enfin…
C'est ce que le chef a appelé : les intérêts supérieurs… Les intérêts des supérieurs, ouais ! »

D'riik 4/6, droïde mécano

« Je n'ai rencontré qu'un seul Mega, mais c'est le seul humain que j'ai connu (en dehors de nos techniciens, bien entendu) qui ait été capable de remonter un tri-inducteur à effet Goone. C'est le jour où mes deux bras avaient été arrachés par un treuil. C'est lui qui me les a réinstallés. Le seul inconvénient c'est qu'à chaque fois que je serre les deux poings, j'envoie un SOS sur la bande de l'hyperfréquence. Peu importe, c'est un geste que je ne fais qu'en de très rares occasions : je ne suis pas programmé pour me battre. »



Interview

Eric Wujcik

De la saga des *Princes d'Ambre* de Roger Zelazny, Eric Wujcik a tiré *Ambre, le jeu de rôle sans dés*. Sans dés ? Le concept, a priori risqué n'a pas eu l'air de faire obstacle au succès du jeu. Alors que Ambre a pris sa vitesse de croisière aux États-Unis et démarre bien en version française, nous avons intercepté l'auteur dans son périple européen pour lui poser quelques questions, installés à la table d'un café parisien.

Casus Belli : A propos de *Ambre* : est-ce que les joueurs que vous connaissez s'investissent facilement dans les princes de la nouvelle génération, en laissant un peu de côté les « parents », ou au contraire restent-ils attachés à ces grandes figures ?

Eric Wujcik: Je pense que ce qui reste le plus important dans *Ambre* (le jeu), ce sont les vieux Ambriens. La magie d'*Ambre* vient de ce qu'ils sont vraiment passionnants. Et à mon avis, le mieux pour créer un personnage, c'est qu'il soit le fils ou la fille d'un Ambrien de la série. Cela crée à la fois un lien et une tension. Ce n'est jamais facile. On ne peut pas être l'enfant de Julian et se sentir à l'aise ! Mais les meilleurs moments de « roleplaying » que j'ai vus, c'était toujours des enfants qui devaient résoudre un problème vis-à-vis de leur parent.

Les Ambriens sont très puissants, et en même temps si humains, avec leurs défauts, leurs faiblesses, certains sont bannis... Pour un PJ, c'est un ressort inépuisable. Même à l'autre bout du monde, sans nouvelle durant des années, la relation reste, et peut ressurgir sous des formes inattendues. Et même si votre père est Eric, que vous ne rencontrerez jamais puisqu'il est mort, il est présent dans l'histoire, dans les comptes qu'on vous demande, dans les choix qui vous incombent.

CB : Est-ce que les MJ que vous connaissez font beaucoup usage des vieux Ambriens, ou bien préfèrent-ils les laisser à l'écart ?

EW : Au début, les MJ les utilisent un maximum, parce qu'ils pensent que cela va mettre plus d'ambiance. Puis, ils trouvent que c'est difficile à jouer, et commencent à les éloigner des PJ. Enfin, lorsqu'ils sont expérimentés, ils les réintroduisent, mais avec parcimonie. Une rencontre très brève suffit pour créer des interactions, car ces personnages sont très puissants. Si le MJ est bon, il parvient à ce que les PJ *pensent* sans arrêt à ces Ambriens sans qu'il soit besoin de les *voir*. Pour cela, il doit imaginer ce qu'ils font tandis que les PJ agissent de leur côté, afin de les faire intervenir de manière justifiée à des moments choisis.

CB : Avez-vous des conseils à donner, notamment aux MJ débutants effrayés par les difficultés à jouer les personnalités complexes des Ambriens ?

EW : Il faut garder à l'esprit que les Ambriens sont toujours délibérément imprécis, qu'ils aiment décontenancer, être toujours dans le vague... Ils aiment dirent des phrases à plusieurs sens, ils ne sont jamais directs, ni explicites, mais sous-entendent les choses. Un Ambrien ne répond aux questions que de façon générale. Il dira « c'est possible », ou « cela me semble raisonnable ». Une section des règles donne des recettes pour s'entraîner à dire les choses sans les dire.

Un autre truc : un Ambrien sait toujours tout. S'il y a une chose qu'il ignore, il refusera de le reconnaître. Qu'un PJ arrive dans un endroit de façon imprévue, et que par pur hasard il y rencontre un Ambrien, la première phrase de celui-ci sera : « Qu'est-ce qui t'a retenu ? », ce qui sous-entend que non seulement il avait prévu la venue du PJ, mais qu'il y est même pour quelque chose. Car les Ambriens aiment donner l'impression d'être responsables d'événements qui ne leur doivent rien.

Et si la conversation échappe au MJ, il peut se rattraper en sautant du coq à l'âne. Par exemple, dans une conversation à propos d'un plan de bataille, déclarer soudain : « Ce costume ne convient pas du tout ! Tu n'en as pas un autre ? »

A ce propos, profitez donc de vos réunions familiales pour observer des comportements, notamment entre un grand frère et son petit frère, cela peut vous fournir des idées d'attitudes d'un Ambrien vis-à-vis d'un PJ. L'exemple que je viens de donner m'est venu en pensant à une de mes tantes qui décontenance tout le monde de cette façon.

CB : Y a-t-il des points qui reviennent souvent dans les questions des joueurs, et qui pourraient éclairer nos lecteurs ?

EW : J'ai l'impression que les joueurs français veulent interpréter des personnages avec des émotions, encore plus jouer leur rôle. Les MJ doivent sentir cette demande et se demander comment y répondre.

Dans les jeux de rôle classiques, l'histoire est toute tracée, avec ses branches, ses impasses. Je crois que le nouveau style des années 90, c'est cette liberté offerte aux joueurs de changer l'histoire. On pourrait croire que le travail du MJ est moins intéressant. Or, je pense qu'au contraire il doit utiliser cette tendance pour affirmer son rôle de conteur d'histoire, en tant que « celui qui crée la trame ». Mais il doit être attentif à la façon dont sont créés les personnages, afin de les intégrer dans ses ressorts dramatiques, en modifiant s'il le faut son intrigue, afin qu'une confrontation ou un événement marquant pour tel personnage ait effectivement lieu.

Par moments, le joueur doit pouvoir se dire : « Ça, c'est moi qui l'ai fait ! » L'idéal, c'est quand les choses s'enchaînent si naturellement que le cœur même de l'histoire semble être la conséquence logique des actes et des choix des PJ.

CB : Est-ce que les joueurs ont eu du mal à se mettre au jeu sans dés ?

EW : Peu de gens semblent avoir eu des problèmes. Enfin... parmi ceux qui m'ont donné leur opinion. En général, c'est assez tranché : les gens rejettent le système ou au contraire s'emballent. Je ne prétends pas que *Ambre* s'adresse à tout le monde, il y a tellement de gens qui jouent ! En fait, je suis surpris du nombre de joueurs qui aiment ce jeu, et du peu de rejet de ceux qui l'ont essayé.

Des inconnus arrivent et me disent : « Je commençais à me lasser des jeux de rôle, et finalement, le système d'*Ambre* était la nouvelle étape qu'il me fallait. »

Depuis le début des années 70, le jeu de rôle a régulièrement évolué. Il y avait sans doute une attente pour ce genre de système, et certains m'ont même demandé pourquoi il n'était pas apparu deux ou trois ans plus tôt...

CB : Connaissez-vous des gens qui se soient « emparés » du système sans dés de *Ambre* pour l'adapter à d'autres thèmes ?

EW : Pas mal de gens se disent que finalement, on peut jouer à beaucoup de choses sans dés. Certains se sont mis à jouer à *Vampire* de cette façon, ou à *Star Trek*. Dans un style plus atypique, des amis ont créé un jeu sur *Calvin et Hobbes* avec ce système. Un autre de mes amis, Eric Todd, fait des choses très expérimentales. Dans un de ses jeux, chacun incarne qui un jouet, qui un objet familier, découvrant soudain qu'il est vivant. Pourquoi ? Que faire ? c'est là le thème du jeu, qui se joue aussi avec le système sans dés. Amusant, mais très étrange !

CB : Et vous ?

EW : J'utilise ce système pour expérimenter des sujets *hard science* : je prends des idées dans les revues scientifiques. Dans *Minitech*, je donne aux joueurs les moyens de réaliser des machines minuscules, et je leur soumets une situation de départ. Comme le jeu est sans dés, je m'appuie sur mes connaissances scientifiques pour leur dire ce qu'ils peuvent faire ou non. Pour le reste, comme ils incarnent des scientifique de premier rang, je leur laisse le champ libre pour décider des directions à prendre, quelles machines réaliser et comment les utiliser. En général, ils finissent par détruire la Terre !

Je fais souvent jouer des vrais scientifiques. Si dans leur vie courante ils ne pensent qu'à des problèmes de calcul, dans le jeu, ils se demandent soudain : qu'est-ce que je peux faire avec ce que j'ai créé, jusqu'où puis-je aller, est-ce qu'il y a quelque chose pour m'arrêter ? Et comme la réponse est « non », je leur recommande un bouquin de Draxler, *Engines of creation*, qui parle de ces choses.

Comme vous le voyez, je prends le jeu assez au sérieux, même si je joue aussi pour le « fun ». Et je m'aperçois que jouer permet d'explorer des directions qu'aucune autre façon de faire n'explore.

Propos recueillis par Didier Guiserix

photo : Patrice Mermoud


Maléfices
Le jeu de rôle qui sent le soufre
Michel Gaudo
Guillaume Rohmer
Les brasiers ne s'éteignent jamais
"Délivrez-nous du mal..."
Le dompteur de Volcans
Enchères sous Pavillon noir
La musique adoucit les meurtres
Folies viennoises
Le montreur d'ombres
Cœur Cruel
NUMERO SPECIAL
Bestiaire
SPECIAL SORCELLERIE
A LA LISIERE DE LA NUIT
LE VOILE DE KÂLI
Une campagne par Pascal et Michel Gaudo
VIENT DE PARAÎTRE
Votre âme nous intéresse... toujours !
1Je désire recevoir :
❏ Maléfices, boîte de base ....220 F
❏ A la Lisière de la Nuit ....99 F
❏ Bestiaire ....119 F
❏ La Musique adoucit les Meurtres ....69 F
❏ L'Énigmatique Carnet Pop Linn ....59 F
❏ Les Brasiers ne s'éteignent jamais ....69 F
❏ Délivrez-nous du mal ....59 F
❏ Le Dompteur de Volcan ....69 F
❏ Enchères sous Pavillon Noir ....59 F
❏ Folies Viennoises ....59 F
❏ Coeur Cruel ....59 F
❏ Le Montreur d'Ombres ....59 F
❏ LE VOILE DE KÂLI ....125 F
Je commande les articles cochés ci-dessus. Ci-joint mon règlement de F .... +35 F de frais de port si le montant de ma commande est inférieur à 120 F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
NOM....PRENOM....
ADRESSE....
(Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement)
3615 DESCARTES
DESCARTES
EDITEUR

Métalliques



Squelettes Harlequin — *Mage urbain Ral Partha* — *Orque résine Grendel* — *Guerrier Harlequin*

Toujours pas de dossier, mais comme cet été, plus de photos. L'actualité surabondante nous oblige à bouleverser quelque peu la rubrique, mais tant mieux, c'est un signe de bonne santé de notre hobby. Même le bandeau de la deuxième page n'a pas pu revenir cette fois, mais le rescapé est en couleur !

Nouveautés

Le coup de cœur du bimestre est partagé entre la valeur sûre (la saynète de Shadamehr contre Baakesh Va) et le jeune espoir (la très réussie tour modulaire de chez Argötik). Achetez quelques Boosters Magic en moins, et offrez-vous ces deux-là !

ARGÖTIK

Depuis quelques mois, vous aurez remarqué que les boutiques les plus avisées proposent de nouveaux décors en plâtre (Staturoc pour être exact) réalisés par cette jeune marque française.
Olivier Pesty, le sculpteur-p.-d.g.-concepteur-magasinier-comptable d'Argötik, a déjà réalisé quelques pièces prometteuses : divers éléments de sol plus ou moins détaillés, des murs gravés des deux côtés, une maison-arbre, des portes pleines de sculptures et de détails, et un pont vraiment génial qui possède un côté très classique et un côté « bouche démoniaque ».
Quant aux nouveautés, on en redemande, surtout de la qualité de l'oratoire orque ou de la tour modulaire. Cette dernière, vendue en pièces détachées, attirera l'amateur de diorama mais aussi celui de batailles fantastiques ou historiques. En effet, tout est modulable : on peut enlever le toit ou même un étage, en rajouter deux autres, ou bien installer des créneaux (qui existent en modèle fantastique ou historique). La conception est géniale et le résultat étonnant.

CITADEL

L'événement est constitué ce bimestre par la sortie des premières figurines d'hommes-bêtes (plastique et plomb), annonciatrices de la future méga-maxi-énorme extension en boîte sur le Chaos qui sortira en français pour la fin de l'année. En attendant, vous pourrez toujours passer le temps à peaufiner votre armée de morts-vivants, qui se voient renforcés par de grosses pièces et autres chefs de guerre : Nagash, un dragon zombi avec cavalier, et de charmants nécromanciens à pied ou à cheval.
Fléaux des mers, la deuxième extension pour *Man O'War*, est sortie (et avec elle les nouveaux navires du Chaos et des Skavens). Quant aux figurines pour *Blood Bowl*, elles sont de plus en plus nombreuses, et nous nous en occuperons dans un prochain numéro. Enfin, les peaux vertes de l'espaaaaace débarquent, et cela juste à temps pour rajouter un peu d'humour dans *Warhammer 40,000*, jeu qui, foi de Mork, en avait bien besoin. Le délire et les grosses armes saugrenues et impensables sont de retour, et tout va bien.

FENRYLL

A l'heure où j'écris ces lignes, le laboratoire d'alchimiste est sur la rampe de lancement, et vous devriez donc pouvoir le repérer en orbite autour de votre magasin préféré. D'après mes espions, il est encore plus beau que les réalisations précédentes (l'auberge et le temple).

GRENADIER

Un recueil de cinq scénarios vient de paraître pour *Kill Zone*, et il coûte moins de 20 F ! Voilà une initiative qu'il convenait de saluer. Et profitez donc des économies réalisées et craquez sur les nouvelles figurines Future Warrior : un lot de tueurs en costard-cravate, et une équipe de journalistes-reporters dans laquelle on a la joie de trouver Schwartzy en short (rappelez-vous le début de *Jumeaux*). A quand De Vito en chemise à pois ?
Notez aussi sur vos tablettes l'arrivée de nouvelles références d'elfes noirs.

GRENDEL

Cette petite société anglaise est connue pour ses décors résine de belle facture. Elle vient de sortir quelques boîtes avec des figurines, toujours en résine, dont des orques et des orques montés sur gros monstres sculptés par Nick Lund, et particulièrement réussis (voir photos).

HARLEQUIN

On vous l'avait annoncé sans trop y croire, mais les premiers nains sculptés par Kevin Adams sont dans toutes les bonnes échoppes, et elles ressemblent énormément aux anciennes Citadel avec socles en plomb, sculptées par le même il y a des années.
La collection de cette jeune marque s'enrichit également de quelques blisters d'elfes des bois et de hauts elfes, et la fin de l'année devrait nous apporter quelques bonnes surprises.

HEARTBREAKER

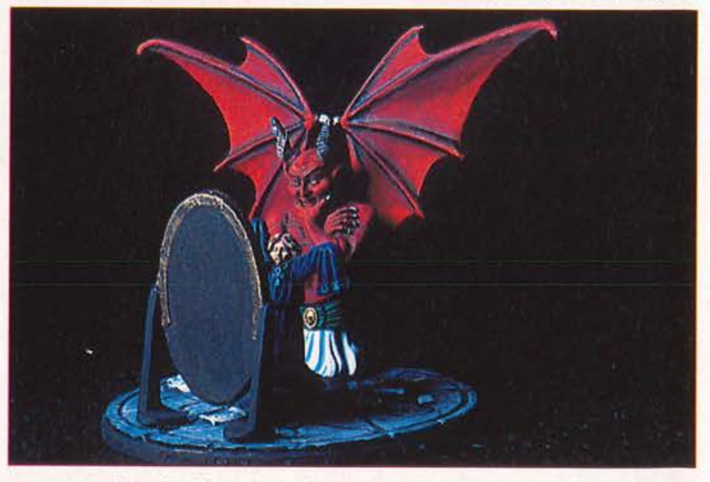
Les nouvelles références de figurines pour *Magic* sont disponibles, avec comme dans la première série le meilleur et le moins bon. Les cartes accédant à la troisième dimension sont : Crusade, Earth Elemental, Northern Paladin, Black Knight, Ley Druid, Fire Elemental, Dwarven Warrior, Scavenging Ghoul, Gray Ogre, Zombie Master, Lord of Atlantis et Mahamoti Djinn.
Les joueurs de *Mutant Chronicles* (voir Épreuve du feu p. 34-36) et de *Blood Berets* n'ont pas été oubliés, et quelques nouvelles références viennent enrichir la gamme, notamment des nouveaux membres de la Confrérie qui sont de toute beauté.

PRINCE AUGUST

Avant de continuer, je conseille aux collectionneurs de Mithril particulièrement émotifs de s'asseoir et de respirer un grand coup. Car, je ne vais pas vous annoncer une nouveauté pour ce beau mois d'octobre, mais trois.
Mais commençons par la plus prévisible : la nouvelle série intitulée La maison d'Elrond (première partie), dans laquelle on trouvera Elrond (original non ?), Elrohir, une elfe jouant de la harpe, Bilbo avec un



Vous n'auriez pas vu Gandalf ? (Balrog de Prince August)



Abricad... Abracade... Camatabra... Zut, j'ai oublié la bonne formule ! (Thunderbolt)

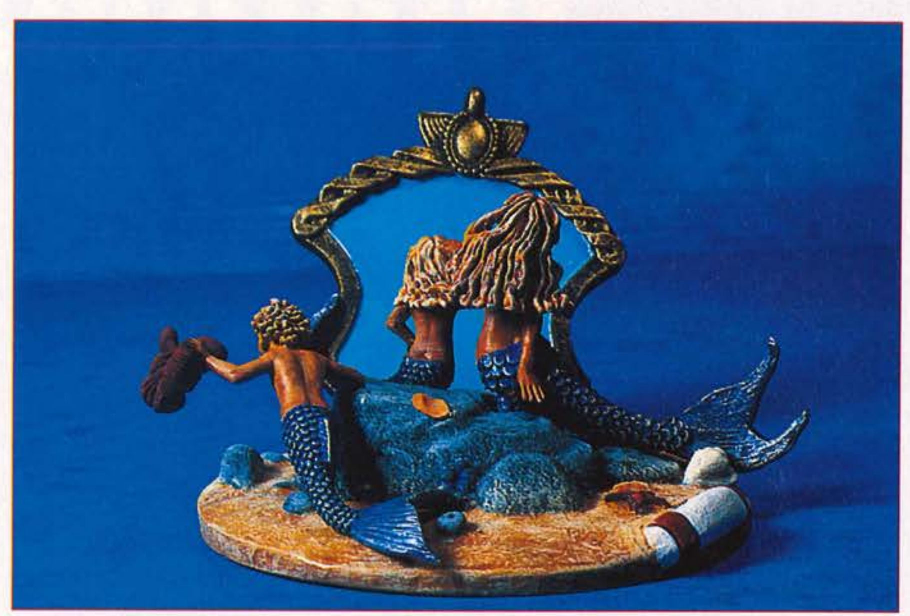
bouquin (le sien ?) et un enfant elfe dans un arbre (M338 à M 342).
La suite est beaucoup plus surprenante, puisque Mithril va développer une série dans la série, avec l'apparition des Warbands Boxes, ou si vous préférez « boîtes d'armées ». Elles vont se présenter sous forme de valisette rigide contenant une trentaine de figurines au standard Mithril. La valisette sera garnie de mousse, afin de pouvoir y transporter des figurines peintes. Chaque troupe se composera d'un état-major (trois ou quatre figurines) et de soldats divers : archers, lanciers, sergent, infanterie lourde ou armée de cimeterres, l'équipement variant selon les armées. Dans la même catégorie, on retrouvera des figurines identiques (ex : les six archers seront pareils) mais avec des variantes (ex : tête ou position différente, décoration qui change...). Enfin, les figurines ne seront pas basées. Chaque mini armée devrait être mise en vente aux alentours de 350 F, ce qui fait moins de 12 F par figurine, sans compter la boîte de rangement. On ne devrait pas tarder à voir des armées de Mithril à *Warhammer* ou *Fantasy Warriors*. Dernier détail, les deux premières boîtes proposeront l'armée de Gondor et les Orcs de Mordor (Mw 337 et 338).
Le coup de grâce pour terminer : après des années sans rien à se mettre sous la dent, de nouveaux moules Fantasy Armies viennent de faire leur apparition sur le marché. Les maniaques de la fonderie à domicile vont pouvoir rajouter dans leurs armées des barbares, des guerriers-squelettes, des orques et des elfes sylvains, tous en moule triple (trois figurines différentes par moule).

RAL PARTHA

Les plus perspicaces ont déjà remarqué la photo : la rencontre de Shadamehr et de Baakesh Va devrait se solder par un portefeuille vide et des heures de montage (facile, les pièces s'emboîtant très bien) et de peinture.
Dans la série « c'est cher mais je craque », d'autres boîtes de la Sterling Collection sont annoncées, et pour finir de vous ruiner, un nouveau dragon de collection fait son apparition. Les plus fidèles d'entre vous se souviennent du Great Red Dragon, eh bien voilà Takhisis, le célèbre dragon à plusieurs têtes de DragonLance, fabriqué en série limitée de cinq mille exemplaires pour le monde entier. L'idéal pour votre collection, ou contre vos joueurs.
Le cyclope et le mage urbain photographiés sont tous deux des spécimens de figurines disponibles avant 95, dont nous avons pu disposer en avant-première.

Textes : François Décamp
Photos et mise en valeur : Olivier Vignes
Paysages tourmentés : René Maurice
Coloriage sur plomb : Michel Dauvillier, David Faisant et Grégoire Matzneff

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, * BAL Triplezero.



Ah ! Je ris de me voir si belle en ce miroir... (Thunderbolt)



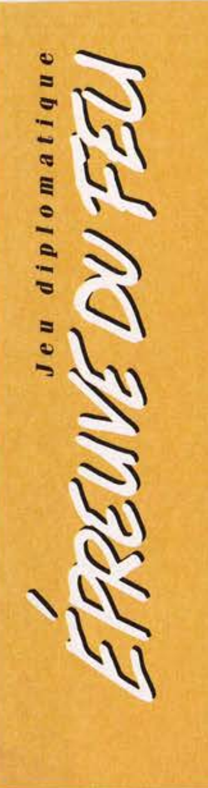
C'est moi qui ai la priorité ! (figurines Grendel et Ral Partha, pont Argötik)



Au menu de ce soir : fricassée d'aventurier et carpaccio de cheval. (Ral Partha)

La guerre du plomb aux États-Unis

Résumé des épisodes précédents : Certains États ayant interdit la vente de figurines en plomb, tous les fabricants yankees avaient changé leur fusil d'épaule, pour ne plus produire qu'en alliage à base d'étain, d'où des hausses de prix sensibles et des figurines parfois plus fragiles.
Or, les choses bougent à nouveau, puisque le lobby antiplomb vient de perdre son pari d'étendre cette interdiction à tout le pays.
Du coup, certains fabricants commencent à envisager un retour au plomb. Avec peut-être une baisse de prix (on peut toujours rêver !).
Bien entendu, nous vous tiendrons au courant de l'évolution de cette nouvelle donne dans les prochains numéros.



Diplomatie

Diplomatie est un de ces jeux de simulation surprenant, sans hasard, basé sur un principe d'une simplicité à toute épreuve et pouvant atteindre des sommets de complexité. Édité depuis longtemps chez un gros éditeur, mais dans une version sujette à multiples interprétations, *Diplomatie* se refait une santé chez Descartes. L'occasion, pour ceux qui ont raté le départ, de tout reprendre à zéro.

Bonjour, Monsieur F.

Votre mission, si vous l'acceptez, sera de traiter ce jeu, *Diplomatie*, comme s'il était nouveau, et surtout en faisant abstraction des précédents articles (voir les tout premiers numéros de *Casus*), et des avis des acharnés fervents et pratiquants de la FFJDS*. N'ayez aucune crainte, ce jeu existe en français depuis environ quinze ans et en anglais depuis plus de trente, il n'a aucune intention de s'autodétruire!

C'est à peu près en ces termes que la critique de ce grand classique m'a été confiée. J'ai donc réuni pour une série de tests des joueurs d'horizons divers (rôle, plateau, voire cartes...) ayant un seul point commun: ne pas connaître *Diplomatie* (ou à peine), ni même être adepte de ce genre de jeu (*Dune*, *Junta*, *Civilisation*...). Le but n'étant pas de faire une étude comparée avec la xième version américaine, ni de juger de la qualité de la traduction par rapport à celle utilisée lors du dernier championnat du monde. Il n'est question que d'un jeu venant d'être édité (avec une règle, un plateau et des pions), mis entre les mains de nouveaux joueurs...

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : La qualité du matériel, la clarté des règles et des exemples fournis.

On regrette : Le grand nombre de joueurs nécessaires pour une partie intéressante, la formulation quelque peu réservée aux historiens des commentaires des exemples.

Présentation et but du jeu

Le plateau (luxueux, cartonné et en couleurs) représente l'Europe, avec un découpage politique proche de ce qu'il devait être aux environs de la fin du XIX[e] siècle. Les joueurs (7 en tout) sont les chefs de gouvernement des grandes puissances de l'époque: Allemagne, Angleterre, Autriche-Hongrie, France, Italie, Russie et Turquie. A l'exception du Russe, chacun possède 3 centres nationaux de ravitaillement et peut donc subvenir, au début du jeu, aux besoins de 3 unités d'armées (notées A) ou de flottes (notées F). La Russie, qui dispose de territoires beaucoup plus vastes, est propriétaire de 4 centres de ravitaillement et donc de 4 unités.

En plus de ces pays attribués, il en existe d'autres qui sont neutres et qui représentent 12 centres de ravitaillement «non encore actifs». Ce qui fait un total de 34 centres de ravitaillement sur la carte, donc un maximum de 34 unités (armées ou flottes) présentes à n'importe quel moment d'une partie. Chaque centre de ravitaillement est localisé sur une région; l'Europe est ainsi divisée en une mosaïque de 75 régions (terrestres, maritimes ou côtières), comportant ou non un centre de ravitaillement, et offrant toutes un intérêt stratégique et tactique particulier.

Le but d'une partie de *Diplomatie* est de se rendre maître, à la fin d'un nombre fixé de tours de jeu – généralement 14 – du maximum de centres de ravitaillement. Chaque tour de jeu représente six mois (deux saisons) de temps réel. La possession des centres de ravitaillement est le nœud du jeu, et elle est directement liée à la puissance militaire, puisqu'il est impossible de contrôler plus d'unités que son territoire ne contient de centres de ravitaillement.

Deux principes fondamentaux

Le premier principe concerne la prise d'une région et il est extrêmement simple: lors d'un conflit (on entend par conflit toute occasion où deux joueurs au moins veulent arriver au même résultat, c'est-à-dire prendre possession d'une région donnée), celui qui arrive avec le plus d'unités l'emporte. L'autre retourne dans sa région d'origine. En cas d'égalité, chacun retourne chez soi. La méthode de calcul du nombre d'unités de chacun est assez complexe, puisqu'elle doit prendre en compte le nombre total d'unités apportant un soutien effectif à l'unique unité attaquante. Cette notion de soutien est largement détaillée, avec de nombreux exemples, dans le livret de règles. C'est le point le plus délicat à appréhender.

Le second principe est celui qui a donné à *Diplomatie* toute sa spécificité, puisqu'il dit que toute unité, remplissant un certain nombre de critères purement géographiques, peut accorder son soutien à une autre, quelle que soit sa nationalité! En d'autres termes, des alliances entre joueurs peuvent se créer, dans le but d'atteindre certains objectifs. Mais attention, la victoire finale ne peut être qu'individuelle et revient à celui qui possède le plus grand nombre de centres de ravitaillement!

Indépendamment de ces principes, *Diplomatie* se distingue de la majorité des jeux de plateau par le fait que le hasard en est totalement exclus. Une action qui doit réussir est accomplie, le seul moyen de la contrer est de le faire sur le terrain, en lui opposant une action de force équivalente. Seule la répartition des grandes puissances en début de partie est soumise à un tirage au sort, encore qu'il soit toujours possible de trouver un accord entre les joueurs, selon les préférences de chacun.

Trois phases de jeu

Diplomatie apporte deux nouveautés dans le domaine du jeu de plateau: la dimension diplomatique et la notion de simultanéité des ordres avant une résolution globale de tous les conflits potentiels. Un tour de jeu, grossièrement, se découpe en trois phases.

La première phase, dite diplomatique, n'est rien d'autre qu'une série de «conférences» plus ou moins ouvertes, où chacun s'engage vis-à-vis des autres, demande une aide, promet de faire ou de ne pas faire certaines actions... Tout se décide à cet instant, alliances ou trahisons! Pour des raisons pratiques, il est conseillé de limiter les phases dans leur durée, et tout particulièrement celle-ci, qui est un moment de discussions intenses entre les joueurs, à deux, trois, en groupes restreints ou non...

La seconde phase est consacrée à la rédaction des ordres destinés à ses propres unités. Il s'agit de réellement donner des ordres aux unités qui les effectueront, après une interprétation stricte de ce qui sera écrit. Il est très important d'avoir une grande rigueur dans la rédaction, car un ordre correspondant à une situation dite «impossible» sera purement et simplement ignoré. Il n'est pas question de revenir sur ce qui est écrit, même (surtout) si ce qui est écrit ne veut rien dire (voir encadré)!

A la phase trois, un arbitre désigné (à tour de rôle ou toujours le même, selon les conventions établies en début de partie) lit les ordres et réalise sur la carte les déplacements (ou tentatives de déplacements) correspondant. Viennent ensuite (un tour sur deux) le décompte des centres de ravitaillement et l'ajustement, si nécessaire, du nombre des unités disponibles.

Sept joueurs

Diplomatie, et c'est à mon avis son défaut majeur, se pratique à sept (éventuellement six) participants, et il est en général assez difficile de regrouper autant de joueurs pour plusieurs heures (six à huit, parfois plus). Certes, des règles sont proposées pour jouer avec un nombre restreint de partenaires (jusqu'à deux), mais tout le charme et l'intérêt du jeu diplomatique disparaissent alors, sans parler de l'équilibre des forces qui est totalement faussé. Car la répartition géographique de départ est remarquablement équilibrée dans une partie à sept joueurs, les parties de test ayant toutes eu des résultats différents. La seule constante est que les deux premiers tours de jeu, tant au niveau diplomatique que stratégique, ont une importance prépondérante sur le déroulement de la partie. C'est à ce moment-là que, d'une part va se «décider» la politique de chacun, les premières alliances, et d'autre part c'est le seul moment où chacun peut espérer annexer sans opposition un ou plusieurs centres de ravitaillement parmi ceux qui

n'appartiennent encore à personne. Ils sont au nombre de douze, soit grossièrement un à trois par grande puissance. Mais attention, il ne faut pas voir un avantage, par exemple de six unités contre quatre, comme une supériorité stratégique déterminante. C'est uniquement un atout diplomatique à manipuler avec précautions, accordant plus de liberté de manœuvre, et de poids, lors de la phase diplomatique. Car six unités ne sont rien si «le reste du monde» s'allie pour vous faire chuter.

Un jeu « à long terme »

Ce phénomène est apparu lors de nos parties de test, et il doit certainement être très important dans les divers championnats et tournois organisés. Très rapidement, les joueurs acquièrent une réputation. Et lors des parties suivantes, il est impossible de ne pas en tenir compte... G. est un manipulateur; on ne peut pas faire confiance à S.; A. respecte toujours ses alliances, mais attention à la formulation de ses promesses, elles sont parfois à double sens; T. se laisse toujours convaincre par R... Ses éléments s'accumulent et, de partie en partie, des alliances «de fait» naissent et se défont.

Jouer à Diplomatie ?

Le jeu est intéressant, fonctionne très bien, et doit être, à mon sens, réservé à des joueurs ayant déjà une bonne pratique du jeu de simulation ou des gens aimant discuter, argumenter, convaincre. Les nouveautés qu'il offre (grand nombre de joueurs, diplomatie, rédaction d'ordre, simultanéité des actions) sont certainement déroutantes pour des joueurs «non avertis».

Même si elle est «lourde» – elle mérite d'être lue plusieurs fois avant d'être assimilée – la règle du jeu est bien exposée, avec des séries d'exemples à chaque étape, et surtout un début de partie et une partie entière commentés. Je trouve dommage qu'une partie des commentaires soit uniquement destinée «à ceux qui savent», avec des mots et des citations en allemand, des références à de célèbres (?) opérations militaires dont le béotien que je suis (tout comme mes testeurs, en fait) ignore tout. J'aurai préféré que les commentaires de partie fassent explicitement référence aux points de règle utilisés pour résoudre une situation particulière, ce qui n'est pas le cas: il faut aller fouiller dans le livret pour comprendre certains arbitrages.

Malgré tout, toutes les situations potentiellement bloquantes du jeu sont détaillées dans les règles et on y sent la longue pratique des traducteurs. Il est même proposé une assistance auprès de la Commission nationale d'arbitrage de *Diplomatie* de la FFJDS, pour les cas réellement «tordus», ce qui ne doit pas manquer de se produire...

André Foussat

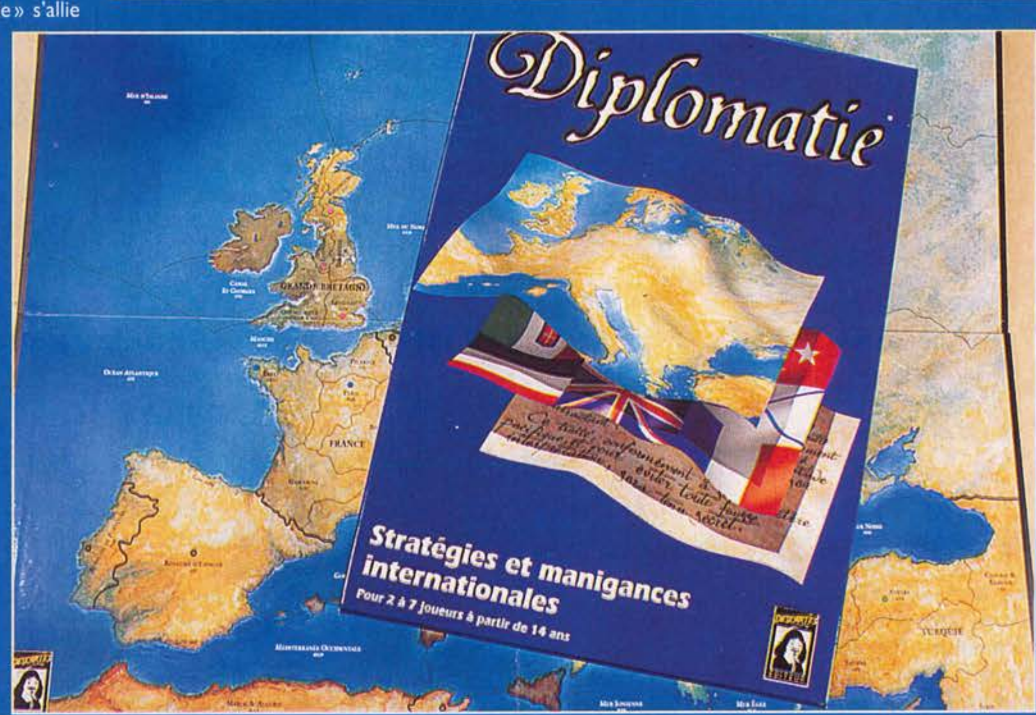
** FFJDS : Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie, 11 rue Molière, 75001 Paris.*

Les ordres écrits

Diplomatie est régi par des conventions très simples. Les noms des régions sont codés avec trois lettres. Ainsi la France est divisée en six régions qui sont Brest (BRE), la Picardie (PIC), Paris (PAR), la Bourgogne (BOU), la Gascogne (GAS) et Toulon (TOU). Ordonner à la flotte se trouvant à Brest de se rendre en océan Atlantique (ATL) s'écrira « F BRE -> ATL », et ordonner à l'armée se trouvant en Bourgogne de soutenir l'attaque vers la Belgique (BEL) de l'armée venant de Picardie s'écrira « A BOU S A PIC -> BEL ». Cet ordre sera considéré comme nul si, dans le même temps, l'ordre « A PIC -> BEL » n'est pas émis. Ceux qui suivent auront compris que l'armée de Picardie reçoit ainsi effectivement l'ordre de se rendre en Belgique.

Le jeu « simultané »

Un seul ordre par unité peut être émis à chaque tour de jeu, et tous les ordres sont dévoilés et résolus simultanément. Cela signifie qu'en cas de conflit d'ordres et de résolutions nécessaires de problèmes parfois compliqués, un arbitre humain doit intervenir, en utilisant les règles fort bien détaillées du livret. Il faut une certaine expérience pour décoder et interpréter toutes les situations confuses qui se produisent autour du plateau, mais les règles (testées sur plus de dix ans !) permettent de lever toutes les ambiguïtés de situation.



De Diplomacy à Diplomatie...

Vieux routards de Diplo, voici ce que propose cette nouvelle édition actualisée et augmentée. Pour la forme, la nouvelle carte a un avantage déterminant vis-à-vis de l'ancienne: toutes les abréviations y figurent, ce qui facilite grandement la rédaction des ordres, malgré 19 changements de nom de région. Côté pions, leur couleur tranchée augmente nettement la lisibilité de la carte en cours de jeu.

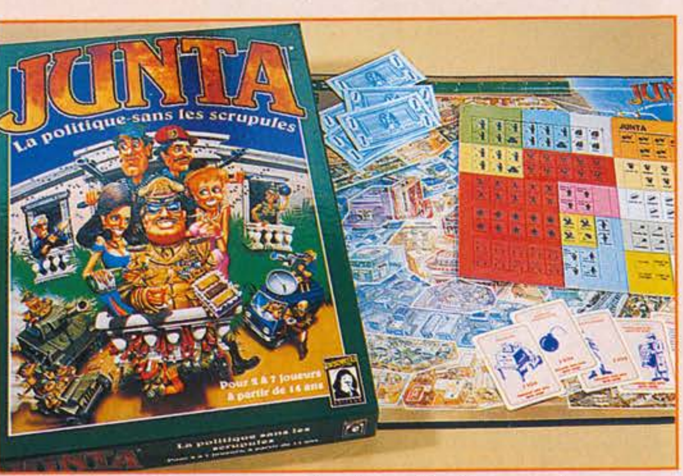
Pour le fond, la règle Descartes est la seule au monde qui élimine tout paradoxe et qui supprime la possibilité du jeu sans fin. C'est pourquoi les joueurs fixent dès le départ la date finale, et le vainqueur est celui qui possède le plus de centres à la fin de la partie. Bien sûr, l'obtention de 18 centres stoppe toujours immédiatement la partie et constitue la Victoire absolue. Les lignes de blocage (stalemate) restent donc toujours d'actualité, mais l'idée de nullité (victoire partagée par toutes les puissances encore en jeu) disparaît. Les règles de convois ont été revues: un convoi multiple n'échoue que si tous les convois sont délogés, et les conflits maritimes concernant une flotte qui convoie sont résolus avant l'exécution des convois. De plus, il est désormais fixé une priorité à la voie terrestre lorsqu'une unité peut se rendre dans une région aussi par voie maritime. Ces éclaircissements éliminent les cas très rares où les joueurs se retrouvaient dans une impasse quant aux règles. Elles sont donc déjà adoptées par les associations de joueurs de Diplomatie (FFJDS et ADELF) et les fanzines suivent le mouvement, Vopaliec en tête, afin de les adapter au jeu par correspondance (Vopaliec: c/o J.-P. Maulion, 97, rue Edouard Vaillant, 49800 Trelaze).

Bruno-André Giraudon

FICHE TECHNIQUE

Diplomatie est un jeu de plateau édité en français par Descartes Éditeur (version américaine: Avalon Hill). *Auteur*: Allan B. Calhamer. *Type de jeu*: conquête et occupation de l'Europe, aux niveaux stratégique et diplomatique. *Matériel*: grande carte de l'Europe, pions de couleur représentant des armées, thermoformage pratique, 44 p. de règles avec de nombreux exemples. *Nombre de joueurs*: de 2 à 7 en théorie, 6 ou 7 en pratique. *Complexité*: assez élevée. *Prix*: 320 F.

Junta



Citoyens de la Republica de los Bananas, la glorieuse troisième brigade de l'armée nationale, conduite par le général Alcazar, a mis fin cette nuit à une dictature sanglante et corrompue. Viva la Revolucion! Viva Alcazar!

Principes du jeu

Junta, c'est deux jeux en un. Le principal, et le plus original, est le jeu politique, qui se joue essentiellement avec des cartes. Ses enjeux sont la distribution entre les joueurs des postes gouvernementaux, militaires et ministériels, et surtout le partage de l'aide internationale généreusement fournie par des grandes puissances peu regardantes. De temps en temps, un joueur estime nécessaire de déclencher un coup d'État (c'est le deuxième jeu) pour balayer la corruption qui gangrène la société locale, et accessoirement devenir président à la place du président. Après ce mini-wargame, qui se joue sur la carte de la Ciudad de Los Bananas, le jeu politique reprend. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de capitaux sur son compte en Suisse lorsque l'aide internationale s'arrête.

FICHE TECHNIQUE

Réédition de Junta, un jeu de société publié en français par Descartes Éditeur.
***Nombre de joueurs*: 2 à 7 joueurs (en pratique 5 à 7).**
***Matériel*: un plateau de jeu, 160 pions, 72 cartes, 99 billets, 3 dés et un livret de règles.**
***Prix*: environ 250 F.**

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'humour, l'originalité, le dynamisme du jeu.

On regrette : la complexité excessive de certaines règles, des pions inadaptés, l'absence de cartes politiques vierges pour personnaliser le jeu.

Le jeu politique

Les joueurs disposent de cartes politiques, et en tirent deux au début de chaque tour. Ce sont les cartes Influence et Suffrage, qui donnent des voix à la Chambre des députés, les cartes événement (Carnaval, Émeutes, Panne de courant...), dont les effets sont extrêmement variés. S'y ajoutent des cartes Assassinat, Financement politique secret, Corruption; bref tout ce qui est nécessaire à une vie politique moderne et ensoleillée.

Le président de la République, élu par tous en début de partie, commence par attribuer les postes civils et militaires de son cabinet aux autres joueurs. Il reçoit ensuite l'aide internationale, dont le montant est secret, puis propose un budget à la Chambre (par exemple : cinq millions de pesos pour le président, trois pour le commandant des forces aériennes, deux pour le ministre de l'Intérieur). La Chambre des députés doit alors voter ce budget. S'il est accepté, tout va bien, et le président distribue l'argent. S'il est refusé, il arrive que la police investisse la Chambre des députés, et il y a du coup d'État dans l'air...

Chaque joueur choisit ensuite secrètement le lieu où il va passer le reste de la journée : Banque, Night-club, Quartier général, Résidence, Garçonnière. Certaines de ces localisations permettent des actions particulières ; il faut, par exemple, être à la Banque pour faire passer son argent en Suisse. Chacun, à commencer par le redoutable ministre de l'Intérieur, tente aussi de deviner où se rendent les autres pour les faire discrètement éliminer. Et si un personnage est assassiné avant d'avoir pu mettre son argent à l'abri en Suisse, on risque de perdre la trace de ses précieuses devises.

Le coup d'État

Certains événements (Grève des dockers, Condamnation par les Nations unies...) font « monter la tension », permettant à n'importe quel joueur de déclencher un coup d'État. A défaut, il faut être dans son Quartier général.

Le plateau de jeu ne sert principalement qu'en cas de coup d'État. Les joueurs vont déplacer et faire combattre sur la carte les unités qu'ils contrôlent (armée, police, manifestants, garde présidentielle...). L'enjeu est bien sûr le contrôle des points stratégiques de la Ciudad de los Bananas (Palais présidentiel, Chambre des députés, Banque centrale, Gare, Station de radio). Si les insurgés l'emportent, ils désignent parmi eux un nouveau président. Si le président l'emporte, il fait fusiller un insurgé et confisque l'argent qu'il avait sur lui.

En comparaison avec celles du jeu politique, les règles du coup d'État sont d'une complexité inutile. Après une bonne vingtaine de parties, je ne suis toujours pas sûr d'avoir bien compris les mécanismes d'initiative, de priorité et de sacrifice. Je ne puis donc que vous encourager à simplifier cette partie du jeu, quitte à supprimer des points de règle certes réalistes, mais inutiles.

Du jeu de diplomatie au jeu de magouille

On s'isole, on négocie, on ment, on dissimule et, bien sûr, on prend à l'occasion des engagements solennels que l'on trahira dès que le besoin s'en fera sentir. Et, ne l'oubliez jamais, on vole. Si vous quittez la table en laissant imprudemment des billets sur la table, vous risquez fort de ne plus les retrouver.

Fondé sur les interactions, les alliances et les trahisons, le jeu de magouille n'est intéressant que si les joueurs sont assez nombreux. Quoi qu'en disent les règles, cinq joueurs est un minimum pour une partie intéressante, l'optimum étant sept. Et à sept, une partie de *Junta*, c'est un peu *Diplomatie*, en moins formel et moins tactique, mais avec plus d'humour et de dynamisme. Alors, laissez-vous tenter et précipitez-vous sur *Junta*...

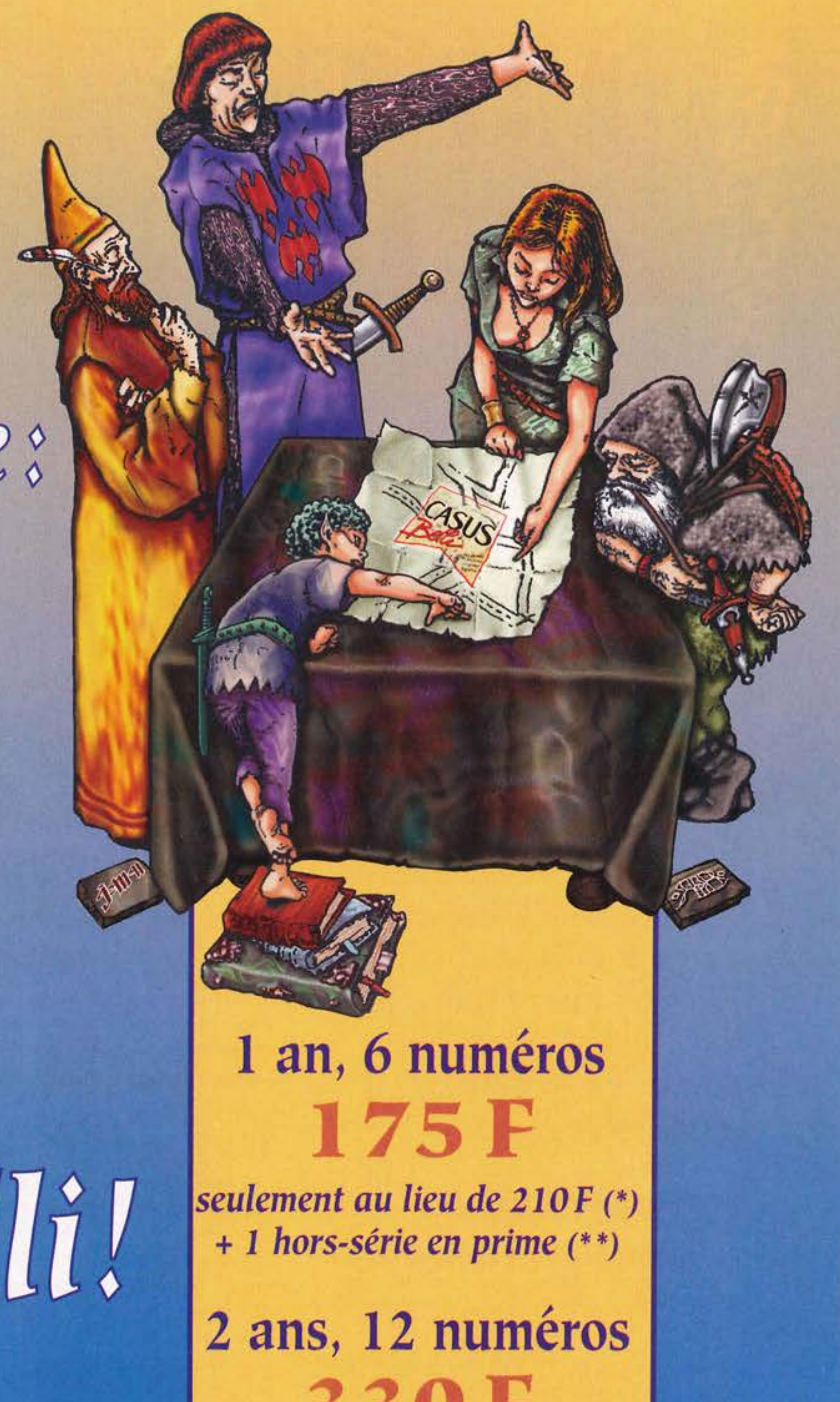
Pour cette réédition, le plateau de jeu a été joliment redessiné, la boîte est au nouveau format Descartes (28x39,5 cm) avec thermoformage de rangement. On regrettera cependant que le matériel, pas toujours agréable, n'ait pas été amélioré. Ainsi, il eut été possible de remplacer les pions de localisation par des cartes, plus pratiques, ou d'ajouter une vingtaine de cartes politiques vierges permettant de mettre le jeu au goût du jour.

Quand vous commencerez à bien connaître *Junta*, essayez de vous procurer le magazine *Jeux Descartes Plus* n° 4, du premier trimestre 1989 : vous y trouverez une quinzaine de nouvelles cartes politiques qui introduiront un peu de sel dans vos parties. Et si *Junta* a éveillé en vous une vocation pour les jeux de magouille, essayez donc *Aristo* [2]. Vous y retrouverez, à la cour du roi Louis XIV, la même ambiance et les mêmes embrouilles qu'à Los Bananas.

Bruno Faidutti

[1] *Essayez dans les boutiques.*
[2] *Se renseigner auprès de Jeux Plus Éditions, 17 av. Charles de Gaulle, 33710 Bourg-sur Gironde, tél. : (16) 57 68 48 09 ; ou 3615 Jeuxplus.*

Jouez votre meilleur rôle: celui du futur abonné, fidèle à Casus Belli!



1 an, 6 numéros
175 F
seulement au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors-série en prime (**)

2 ans, 12 numéros
330 F
seulement au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors-série en prime (**)

Bulletin d'engagement au rôle du futur abonné fidèle à Casus Belli

à retourner à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Cochez SVP

☐ C43H **Oui** Je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors-série en prime (**).

☐ C43I **Oui** Je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**).

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli

Nom ____________________ Prénom ____________________

Adresse ____

Code postal ________ Ville ____________________________

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux. (**) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

Jeu diplomatique

FICHE-JEU

La Foi et le Glaive

Aucun jeu jusqu'alors n'avait osé se lancer dans la simulation des luttes religieuses ayant déchiré le VII[e] siècle. C'est chose faite avec ce nouveau jeu hautement diplomatique, où la puissance d'un empire se compte plus en terme de conversions réalisées par ses prêtres missionnaires que par l'écrasement de ses adversaires en bataille.

Prosélytisme, quand tu nous tiens...

Arabes, Avars, Byzantins, Francs, Perses et Vikings : difficile coexistence pour des peuples qui adorent des dieux rivaux ! Deux moyens pour survivre et vaincre : la puissance spirituelle de la foi par les conversions, et la force brutale des armées qui usent et abusent de leurs glaives pour faire tomber les têtes des infidèles et de leurs prêcheurs.
Chaque joueur prend en main la destinée de l'une des six puissances qui se disputent la foi des peuples habitant depuis les brumes glacées de Laponie jusqu'au désert saharien et de l'Atlantique jusqu'aux frontières de l'Inde. Pour cela il dispose de prêtres et d'unités militaires. L'ensemble des négociations se joue donc sur deux plans différents : le temporel,



avec ses combats permettant la conquête des cités sources de nouvelles richesses génératrices de nouvelles armées ; et le spirituel, avec ses populations converties par les prêtres itinérants.

Le sabre et le goupillon

L'interdépendance des activités de conquêtes territoriales et religieuses est plus forte qu'il n'y paraît de prime abord. Ainsi, ne vous laissez pas impressionner par les deux plateaux de jeu qui sont fournis, un pour chaque domaine, et la division tout aussi duale des règles car, justement, c'est l'interaction de ces deux plans qui engendre les meilleures stratégies.

Un coup de sabre...

Les joueurs de *Diplomatie* ne seront pas dépaysés car ils en reconnaîtront tous les aspects militaires, même si Convoi a été rebaptisé en Débarquement, Centre de ravitaillement en Cité, ou Situation bloquée en Match nul. Notons que certains paradoxes non traités trouvent leur solution dans les règles de *Diplomatie*. Quant au mécanisme général, les joueurs rédigent secrètement des ordres après une période de négociation, puis on passe à la lecture et la résolution de ces ordres avant d'entamer le tour suivant.
La carte est divisée en régions maritimes, côtières et terrestres dont certaines possèdent un potentiel économique permettant d'activer une unité navale ou terrestre. De là le cycle militaire vertueux consistant à s'étendre pour augmenter sa puissance économique qui, par là même, engendre une armée encore plus forte qui assurera de nouvelles conquêtes.

... et une bénédiction

A *Diplomatie*, comme il ne peut jamais y avoir plus d'une unité militaire par région, on arrive souvent à des situations bloquées. Cela arrivera beaucoup moins fréquemment dans *La Foi et le Glaive* car ce sont les populations locales qui tranchent les conflits trop équilibrés. Pour cela, les joueurs doivent se rapporter à la carte spirituelle sur laquelle chaque région possède trois tiers de population, symbolisés par trois cases, où l'on place des marqueurs de Foi au fur et à mesure des conversions. Celui qui est majoritaire a l'avantage tactique en cas d'égalité de force.
De plus il n'y a pas de notion de Centre national, et dès qu'une cité se trouve conquise et la population locale totalement convertie à la religion de l'occupant, elle devient une Cité fidèle et l'on peut y construire des unités. Cela signifie que la position initiale n'est pas une contrainte lourde car on peut déplacer par la suite ses zones de construction d'unité. Avec cependant une limitation importante : les unités spirituelles, les prêtres, ne peuvent être créées qu'à partir d'un centre de Foi fixe et indestructible. Perdre le contrôle de ce centre est grave car il signifie que vos prêtres peuvent être à la merci des armées infidèles et que les lignes de communication de leur Église peuvent être facilement perturbées. Cela peut provoquer bien des massacres ou pire encore, déclencher des schismes chez des fidèles coupés de leur centre spirituel !
Ajoutez à cela une foule de règles que je ne ferai qu'évoquer, telles les guerres saintes, les édits de tolérance, les conversions massives, le monothéisme byzantin, l'exode des juifs ou les religions mineures, et vous comprendrez aisément que *La Foi et le Glaive* est un jeu spirituellement riche, offrant de très nombreux « leviers » de négociation entre les joueurs.

Ludique ou historique ?

J'aurais bien voulu écrire ludique et historique, mais un choix a été fait et les amateurs de bonnes simulations historiques seront sans doute déçus. Que dire d'une armée qui met dix ans pour aller de Milan à Rome alors qu'un prêtre peut se rendre du fin fond de l'Empire perse en Grande-Bretagne dans le même temps ? L'auteur reconnaît d'ailleurs lui-même que la puissance de ses Vikings et sa religion nordique sont tout à fait anachroniques en ce VII[e] siècle et ne parlons pas des flottes vikings pouvant passer de la mer Baltique à la mer Caspienne pour arriver, sans doute un peu étonnées, en océan Indien !
Ici, ce sont les impératifs ludiques qui commandent : créer un jeu diplomatique équilibré avec des règles somme toute assez simples, même au détriment du réalisme historique. En fait, toutes les règles spirituelles apparaissent comme une greffe sur les règles de *Diplomatie* afin de donner plus de piquant et de variété au jeu, ce qui est globalement réussi. Ainsi, dans votre ludothèque, *La Foi et le Glaive* pourra avoir sa place comme une des meilleures variantes de *Diplomatie* à laquelle s'adonner.

Bruno-André Giraudon

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'originalité du sujet, la clarté des règles, la beauté des pions, la richesse diplomatique, le suivi proposé par l'association Vortigern (jeu par correspondance).

On regrette : une carte dédoublée et trop petite, l'absence de fidélité historique.

FICHE TECHNIQUE

La Foi et le Glaive est un jeu diplomatique français édité par Azure Wish Edition.
Sujet **: luttes religieuses et militaires au VIIe siècle.**
Échelle **: un tour pour dix ans, découpage géographique en provinces.**
Matériel **: 940 pions, une double carte de 80x60 cm, 40 pages de règles avec partie commentée.**
Temps de jeu **: 5 heures en partie courte, plus sinon.**
Prix **: environ 340 F.**

L'A.C.P.W. organise le

XI[e] Championnat de France de Wargame 1994 Individuel
et le II[e] Championnat de France de Wargame par équipe

Les vendredi 11, samedi 12 et dimanche 13 novembre* 1994

de 10h00 à 20h00

au lycée Camille SEE - 11, rue Léon Lhermitte - 75015 Paris (métro Vaugirard)

dans le cadre du 1er Festival parisien de l'Imaginaire et du Jeu

---

BULLETIN D'INSCRIPTION et (ou) de COMMANDE

à découper (ou recopier) et à renvoyer le plus rapidement possible**, avant le 30 octobre 1994 à

A.C.P.W. - 6, promenade Saint-Leufroy - 92150 Suresnes

☐ Je m'inscris au championnat de France masculin à titre individuel et je joins à l'ordre de l'A.C.P.W. un chèque de : 65F x 1 soit .... F

☐ Je m'inscris au championnat de France féminin à titre individuel et je joins à l'ordre de l'A.C.P.W. un chèque de : 60F x 1 soit .... F

☐ Ou j'inscris mon équipe (3 à 5 joueurs) qui participera, en plus du championnat individuel au II[e] championnat de France par équipe et je joins à l'ordre de l'A.C.P.W. un chèque de : 60F x .... soit .... F

☐ Je commande le jeu ***Bouvines 1214*** (édité par Délires S.A.R.L.) créé pour cet événement (la participation au championnat n'est pas obligatoire pour vous procurer cet excellent jeu et soutenir notre action de création et d'organisation) au prix exceptionnel de 70F au lieu de 95F.

(Frais de port 8F pour chaque envoi; expédition possible en recommandé, à votre charge) **Jeux :** 70F x ..... soit ....F

+ Expédition : 8F x .... soit ....F = TOTAL : ....F

	Nom	***Prénom***	***Adresse et téléphone***	***Date***	***Signature***
INDIVIDUEL					
NOM DE VOTRE ÉQUIPE					
JOUEUR 1					
JOUEUR 2					
JOUEUR 3					
JOUEUR 4					
JOUEUR 5					

* Dimanche 13 : uniquement finale individuelle

** Les jeux seront expédiés à partir du 1[er] octobre 1994 dans l'ordre des inscriptions reçues (les premiers inscrits seront les premiers servis).



Survivor One



Sauriez-vous allier stratégie, gestion et diplomatie dans un monde post-apocalyptique proche d'*Aftermath* ? Si oui, Mad Max n'a plus qu'à bien se tenir...

La vie, l'univers et le reste

La catastrophe thermonucléaire qui s'est abattue sur notre planète n'est plus qu'un lointain souvenir. Des groupes de gens avaient réussi à échapper à ce déchaînement atomique en rejoignant des bunkers souterrains, y recréant au fil du temps de nouvelles sociétés, de nouvelles cultures. Depuis cette date fatidique, cinq cents ans se sont écoulés. De nombreuses données ont été perdues et le niveau technologique ne dépasse guère celui des années trente de notre XX[e] siècle. Pourtant, les augures n'ont jamais été aussi bons. Tout d'abord, vous venez d'être nommé unique dirigeant de votre peuple. Ensuite, un message adressé par un satellite vous annonce qu'en surface les radiations ont atteint un seuil compatible avec la vie. Vous allez enfin réaliser ce dont tous vos prédécesseurs rêvaient : mener votre culture à la surface, conquérir la planète et devenir *le* survivor one...

Au commencement...

Lors du premier tour, chaque joueur doit définir les traits de sa culture : noms du leader, de la culture, du bunker ; système politique développé ; pourcentage d'hommes et de femmes ; mais aussi plat préféré et mascotte. Ces « signes caractéristiques » seront communiqués aux autres cultures par l'intermédiaire du seul satellite encore en activité. Les joueurs peuvent également passer un court message dans lequel ils exposeront leur philosophie et leurs desseins. Cette première action politique est importante car elle permet à chacun de se faire une opinion sur les autres cultures et de déceler des alliés potentiels.

Wargame ? Oui, mais plus encore

Le but ultime est de contrôler, seul ou au sein d'une coalition, 20 % des bunkers existants. Au début de la partie, il existe 100 bunkers actifs (ceux des joueurs) et 150 bunkers « morts », vides de tout habitant mais protégés par des systèmes d'autodéfense. Le joueur dispose dès le premier tour d'une carte grossière de la planète. C'est au cours de ses explorations qu'il pourra identifier les types de terrain (il y en a dix différents) et les emplacements des autres bunkers. Les colons suivent la progression des unités militaires et occupent les terrains découverts, qui produiront alors des revenus. Le joueur gère les unités militaires et décide des déplacements. Plusieurs types d'unité sont à sa disposition : terrestres (infanterie, génie, char...), maritimes (destroyer, sous-marin...) et aériennes (chasseur, bombardier). Chaque type d'unité possède des points de mouvement qui sont utilisés quand l'unité se déplace. Le nombre de points dépensés dépend bien sûr du type de terrain traversé (certains terrains étant impossibles à franchir pour certaines unités). Ces notions ne dépayseront aucun wargameur (tout comme celles d'expérience, de ligne d'approvisionnement, de modificateurs au combat dus au terrain...), mais elles ne doivent pas pour autant décourager les autres. En effet, les règles sont simples, précises et très vite assimilées.

D'autre part, le survivor one ne se contente pas d'être un dirigeant militaire, il doit également être un gestionnaire. En effet, il doit répartir les revenus dans les centres de production (afin de créer de nouvelles unités militaires), mais également débloquer des fonds afin de permettre à ses scientifiques de découvrir de nouvelles technologies, à ses espions de ramener des informations sur ses ennemis ou ses alliés... C'est également lui qui décide d'établir des communications avec les autres cultures.

Des règles claires

Le livret de règle – bien réalisé – vous permettra d'entrer dans le jeu dès la première lecture. Chaque ordre est codé avec une lettre et une série de chiffres. Il est décrit avec clarté et avec des exemples (ce qui peut parfois être utile). Remplir sa feuille d'ordre est très rapide, mais encore faut-il avoir mûrement réfléchi à ses actions. Voulez-vous développer une armée importante et dans ce cas construirez-vous plutôt des chars (coûteux et longs à produire) ou de l'infanterie (moins chère, plus rapide à produire mais moins puissante) ? Ou comptez-vous sur un développement technologique rapide afin de produire des armes inconnues des autres cultures ? Mais encore faut-il explorer la planète, installer des colons et récupérer d'autres bunkers et leurs unités de production...

Vous pourrez « passer » quinze ordres par tour. D'autres possibilités d'ordres apparaîtront au cours des parties, en fonction de l'expérience acquise et des découvertes technologiques de vos savants, et le jeu prendra encore plus d'intérêt (ce qui n'est pas peu dire !).

Confidentiel Secret défense

Vous recevrez à chaque tour plusieurs rapports d'activités. D'abord, celui du déplacement des troupes et la description des combats s'il y en a eu. Puis le rapport d'économie et des finances (avec le nombre de vos bunkers, votre niveau de technologie, vos revenus, vos dépenses...). Ensuite, le rapport industriel qui vous rappellera les productions en cours. Enfin vous pourrez également connaître l'état de vos bases aériennes et de vos différentes unités militaires.

De plus, vous pourrez prendre connaissance des cartes tactiques qui vous fourniront des détails sur les terrains et les unités ennemies que vous avez rencontrés. Vous aurez donc à chaque tour une description complète de votre situation, et grâce aux différents classements (cultures les plus avancées ou ayant le plus haut niveau technologique) vous pourrez envisager les alliances les plus utiles...

Conclusion

Par son concept (wargame où gestion et diplomatie ne sont pas à négliger) *Survivor One* pourra plaire aussi bien aux vieux briscards qu'aux novices des jeux par correspondance. Un univers évolutif et peu utilisé jusqu'à présent, des règles simples (mais pas simplistes), des feuilles d'ordre et de résultats complets ; tout est réuni pour faire de ce jeu une référence !

Samuel Zonato

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'univers, la clarté des règles, la simplicité des ordres.

On regrette : que les particularités de chaque culture ne jouent pas un rôle plus important dans le jeu.

FICHE TECHNIQUE

Jeu par correspondance arbitré par ordinateur. Diffusé en France par Délires SARL, 12 boulevard Anatole France, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43 52 16 77, fax : 43 52 16 49. Fréquence des tours : un tous les 15 jours. Prix d'un tour : de 23 francs abonnement de 14 tours) à 27 francs (abonnement de 4 tours) ; à noter : possibilité d'une option « partie entière » à 900 francs.

The Rise of the Luftwaffe

Magic, the wargaming

C'est un jeu de cartes dans lequel chaque joueur tente de détruire les cartes maîtresses de l'autre à l'aide de cartes d'attaque variées, contrées par des cartes de défense. Mais c'est un wargame aérien sur la première partie de la Seconde Guerre mondiale (39-42). Et c'est une très bonne idée !

Elles sont partout !

C'est drôle comme les cartes à jouer sont à la mode. Le wargame n'a pas échappé à la contagion. Et, grâce à GMT Games, nous avons hérité d'un excellent jeu, simple et sympa, qui ne prétend pas simuler dans les moindres détails la cadence de tir du MG-15 ou la puissance du Rolls-Royce Merlin, mais avec lequel on peut bien s'amuser à 2, 3 ou 4 joueurs (et même plus), que l'on n'ait que vingt minutes à tuer ou que l'on s'embarque dans une campagne de plusieurs heures. J'en vois au fond de la classe qui ne savent pas ce qu'est un MG-15. C'est un type de canon équipant le Messerschmitt Bf 109 E (Bf pour Bayerische flugwerke, usine d'aviation de Bavière). Quant au R-R Merlin, il n'a rien à voir avec l'enchanteur, bien que les pilotes de Spitfire et de Mustang aient été enchantés de l'avoir sous leur capot. Vous saviez déjà tout ça ?

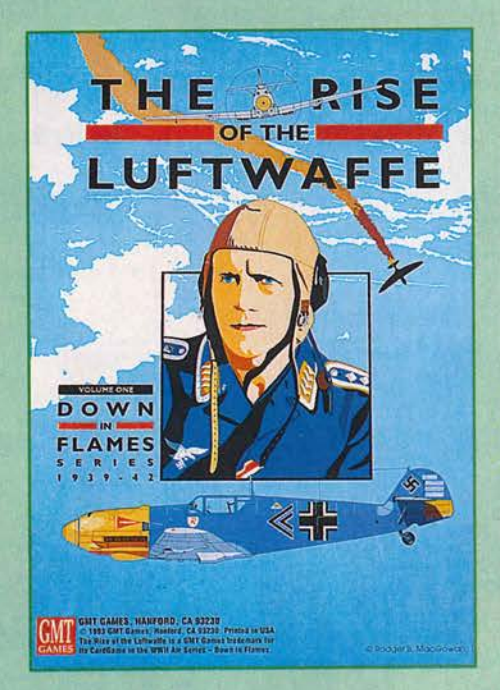
L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La simplicité des règles ; la possibilité de jouer sans prise de tête des parties très variées, courtes ou longues, mais toujours amusantes.

On regrette

Les cartes en bichromie (et non en quadri), le médiocre traitement des Français, l'absence des Italiens.



The Rise of the Luftwaffe, premier titre d'une série baptisée *Down in Flames*, vous plaira d'autant plus. Vous vous fichez de ces détails ? Non, non, ne retournez pas jouer à *Magic*, *AD&D* ou *Mortal Kombat*, *The Rise*... est à votre portée, vous pourrez même gagner dès vos premiers coups d'aile. Démonstration !

Entrée des gladiateurs

« Bleu 1, de Rouge 1. Bandits à midi ! Deux Me 109 E et deux Me 110 C. Ils protègent quatre bombardiers, Junkers 88 A et Dornier 17, loin en dessous.
— De Bleu 1. Piquez vous occuper des bombardiers, j'ai de quoi distraire les chasseurs. »

Chaque joueur contrôle une ou plusieurs paires de chasseurs (*elements*). Chaque paire comprend un leader et un ailier (*wingman*). Chaque leader dispose au départ d'une main de cartes d'action en nombre égal à l'indice de Performance de son appareil. A chaque tour, il pourra piocher au talon un nombre de cartes égal à son indice de Puissance motrice (*horsepower*). Dans notre exemple, une paire de Spitfire I et une de Hurricane s'attaquent à une paire de Me 109 E, une de Me 110 C et quatre bombardiers. Ces derniers n'ayant pas grand-chose d'autre à faire que de servir de cible, il n'est pas besoin qu'un joueur s'en occupe en particulier. L'altitude de départ (choisie en secret par les joueurs) est indiquée par des marqueurs : ici, tous les chasseurs sont à haute altitude, tous les bombardiers à basse altitude (pas de marqueur : moyenne altitude).

L'ordre de jeu est déterminé aléatoirement. Dans tous les cas, les paires des deux camps doivent alterner. Ici, les Spit jouent d'abord, puis les Me 109, puis les Hurricane, puis les Me 110.

La durée de l'engagement dépend de son type. Une passe d'armes entre chasseurs dure 6 tours. Si des bombardiers sont inclus (comme ici), tout dépend de l'éloignement de l'objectif (ici le dépôt n° 6 en Angleterre). Le temps de trajet est de 10 à l'aller, 9 au retour, chiffres dont on soustrait la vitesse du plus lent des bombardiers (5). Il y aura donc 5 tours avant le bombardement, 3 sur l'objectif, et 4 après le bombardement.

La parole aux canons

« Rouge 2, de Rouge 1. Tally ho sur le leader des 109, couvre-moi ! »

Les Spit foncent sur le premier 109. L'ailier a un facteur d'attaque de 2, il tire 2 cartes d'action qui se révèlent être des cartes de manœuvre (et non de tir). Elles peuvent lui permettre d'améliorer la position de son leader. A la première, une *Maneuvering*, le 109 répond par un *Tight turn* auquel l'ailier ne peut répondre. Mais il joue sa seconde carte, un *Half loop* qui laisse le 109 sans réaction, et le Spit leader se retrouve idéalement placé dans la queue du Me ! Sa puissance de tir (*Bursts* : rafales), de 1 au départ, passe donc à 4. Mais voici ce que raconte le pilote dans son rapport de mission : « J'ai d'abord lâché une courte rafale mal ajustée (*In my sights*, 1 *Burst*, 1 point de dégât). Puis une autre, plus précise (la même, mais 2 points de dégâts) que le 109 a évitée par un virage sec (*Tight turn*). Mais j'avais en réserve une rafale plus longue et très précise (*In my sights*, 2 *Bursts*, réservoir touché) qu'il n'a pu éviter. Son avion a explosé devant moi, je n'ai pas vu le pilote s'éjecter. » (Voir exemple n° 1)

Le Spit a donc utilisé les 4 rafales auxquelles il avait droit. Le 109 a subi la première, évité la deuxième (croyant que le pire était passé), mais il n'a plus eu de carte de défense contre la troisième et fatale carte d'attaque. Bien sûr, si le Spit avait joué celle-ci plus tôt, le 109 l'aurait parée.

L'ailier 109 devient alors un leader (il tire une main normale). Ivre de vengeance, il se jette sur le Spit leader, qui n'a pu piocher qu'une carte (à haute altitude, la puissance motrice est réduite de 1). Mais (avec les trois qui lui restaient) cela lui en fait quatre, avec lesquelles il pare toutes les manœuvres du 109, qui ne peut, en désespoir de cause, mettre au but qu'une petite *In my sights*, pour 1 point de dégât.

L'ailier Hurricane attaque alors l'ailier Me 110, mais il n'a droit qu'à une carte d'attaque et celle-ci, n'étant pas une carte de tir, ne donne aucun résultat. Le joueur décide alors que la paire va plonger à moyenne altitude (où il n'y a personne, mais il faut bien aller chercher les bombardiers).

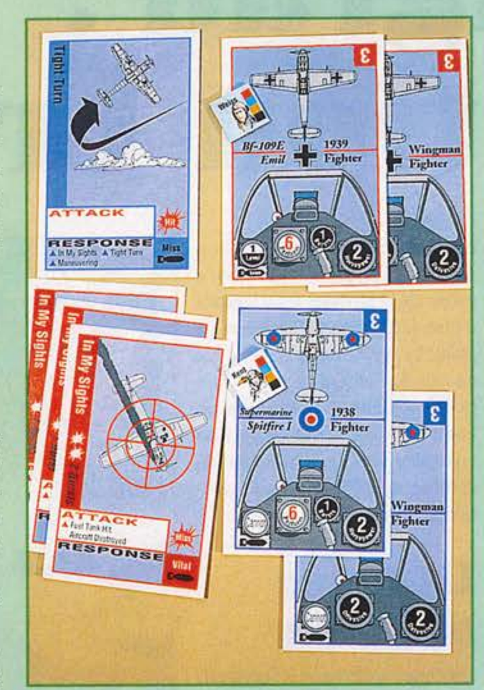
Au tour des Me 110. L'ailier tente d'attaquer le leader Spit, mais son unique carte (une *In my sights*) se heurte à la dernière du Spit (une *Tight turn*). Or, le leader 110 n'a pas en main la moindre carte de tir. Ecœuré, il décide de piquer pour aller protéger les bombardiers et, chemin faisant, rejette deux cartes, espérant piocher des cartes de tir à la place. Le tour 1 est fini.

Sus aux bombardiers

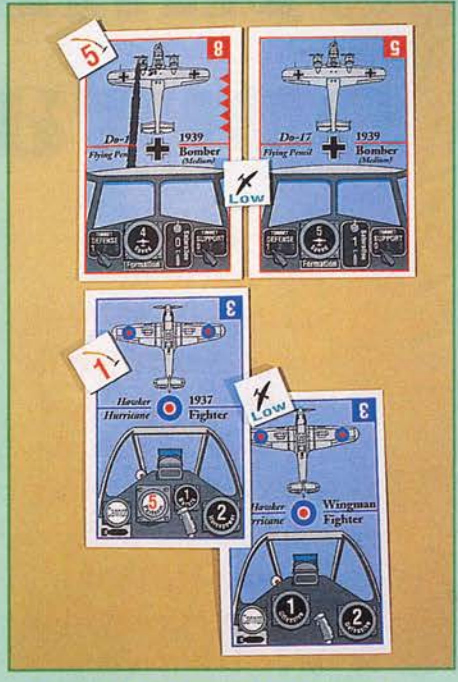
Au début du tour 2, le leader Spit n'a plus une seule carte en main. Une attaque de son ailier sur le 109 survivant ne donnant aucun résultat, il décide logiquement de piquer pour se refaire une main : il tire en effet une carte lors du piqué, plus deux à la fin de son tour, car il est maintenant à moyenne altitude.
Resté seul à haute altitude, le 109 n'a pas d'autre choix que de piquer à son tour.
L'ailier Hurricane décide d'attaquer l'ailier Me 110. Chance : il tire un *Out of the sun* qui fait 3 points de dégâts, aucune des deux cartes de défense tirées par l'Allemand ne répondant à cette attaque. Le leader pique alors vers les bombardiers. Il arrive avec une main de sept cartes : ses deux du début, plus une glanée à chaque piqué. Il a donc tout ce qu'il faut pour faire de grosses misères au Do 17 auquel il s'attaque. Sa puissance de tir de base est de 1, plus 2 de bonus antibombardier. Il y ajoute deux cartes *Maneuvering* qui servent, contre les bombardiers, à augmenter la puissance de tir, pour un total de 5 rafales. Squadron leader Georges M. Timer, à vous la parole : « J'ai lâché une première rafale (*In my sights*, 2 *Bursts*, 2 points de dégâts) que le Dornier n'a pu éviter, mais le mitrailleur a répliqué et m'a légèrement touché (*In my sights*, 1 *Burst*, 1 point de dégât). J'ai insisté (*In my sights*, 3 *Bursts*, 3 points de dégâts) et incendié son moteur gauche. » (Voir exemple n° 2)
Le malheureux Do 17 n'a qu'une carte pour se défendre (1 en *Turret defense*). Celle-ci peut lui permettre de toucher son adversaire et/ou d'éviter une rafale. L'autre Do 17 ne peut le soutenir (0 en *Turret support*). Ayant subi 5 points de dégâts, sa carte est retournée. Encore 3 points et il sera abattu.
Plus haut, l'ailier Me 110 parvient à toucher légèrement l'ailier Spit, mais le devoir oblige la paire à piquer à l'aide des bombardiers. Le leader 110 s'attaque alors à l'ailier Hurricane. Manœuvre, puis deux rafales, 2 points de dégâts, car l'Anglais n'a pas tiré de cartes de défense.
Et ainsi de suite… Il est probable, avec une partie ainsi entamée, que les bombardiers n'iront pas au bout ! Mais qui sait, la chance est parfois capricieuse…

Le pauvre wargameur et le riche rôliste

Au cas où vous n'auriez pas saisi : ce jeu est épatant. Bien sûr, il relève plus du poker que du bridge, mais il faut tout de même, en campagne, bien gérer ses forces au long des diverses batailles aériennes. Et les joueurs s'amusent, c'est l'essentiel ! Alors, aucun reproche ? Si, hélas, car la perfection n'est pas de ce monde. Mais rien de très grave.
D'abord, si les cartes sont fort bien dessinées, elles sont hélas en bichromie (c'est-à-dire que le rouge



Le Spitfire de Kent est en train de faire exploser le 109 de Weiss. (Exemple n° 1)



L'un des Do 17 est gravement endommagé, le leader Hurricane a été légèrement touché. (Exemple n° 2)

et le bleu sont leurs seules couleurs). Ah !, si GMT avait pu leur consacrer assez d'argent pour en faire des miniatures en quadrichromie du même style que les cartes de *Magic* ou de *Spellfire* ! Mais chacun sait que les budgets des fabricants de wargames sont bien moindres que ceux des fabricants de jeux de rôle et assimilés.
Ensuite, les pénalités pour les chasseurs et les bombardiers légers porteurs de bombe (p. 23) sont trop faibles. Ajoutez-y un malus de 1 à la Puissance motrice, et une interdiction d'attaquer les chasseurs adverses d'une paire non engagée avec la leur. De même, les capacités du Stuka paraissent surévaluées. Un indice de Performance de 3 (2 si endommagé) est très suffisant. Et lui donner une vitesse de 5 (au lieu de 6) est encore bien gentil.

Pauvres Français

Mais tout ceci est mineur comparé aux avanies subies par les Français. Non seulement, selon GMT, l'armée de l'Air comptait moins d'avions en 1940 que la chasse polonaise en 39, mais encore nos pilotes, y compris les Marin la Meslée ou les Le Gloan, avaient trouvé leurs licences de pilotage dans des pochettes surprises. Et curieusement, le seul avion tricolore présent, le Morane-Saulnier 406, est un peu surévalué (réduisez son indice de Performance à 4/3). Il n'est pas difficile d'en·créer un second, le Dewoitine 520 : celui-ci, à l'échelle de ce jeu, est rigoureusement identique au Spitfire I. Quant aux pilotes, chaque fois que vous en tirez un pour un avion français, lancez un dé : 1 ou 2, rien de mieux ; 3, capacité D ; 4, capacité B ; 5, capacité P ; 6, capacité H. Et, si vous avez fait 3 à 6, relancez le dé : pour 6, c'est un as.
Corrections patriotiques à la fiche « Campagne de France » (Invasion of the West). Ajoutez une paire de MS 406 sur les objectifs français 5, 9 et 14. Remplacez l'option alliée 1 par une paire de MS 406. Enfin, dans l'option 4 « Dowding », les renforts reçus sont (dans l'ordre de la page 32) une paire de Hurricane (en mai) ou de D 520 (en juin), une paire de D 520, une paire de MS 406 et (en juin) une de D 520, rien début mai, une paire de MS 406 fin mai, une paire de D 520 en juin.

Vite, la suite

Mais ne nous plaignons pas trop. Les Soviétiques sont là, mais les Italiens sont carrément oubliés, y compris dans la campagne d'Afrique du Nord ! En fait, on aimerait bien avoir des cartes d'avions supplémentaires.
Histoire de nous consoler, GMT nous promet déjà deux autres boîtes pour *Down in Flames*. L'une sur la fin de la guerre, avec plein d'Américains et des Allemands très méchants, style Me 262 et FW 190 D. L'autre sur la guerre du Pacifique. Et il ne faut surtout pas que les quelques restrictions qui précèdent fassent planer un doute : je vais me précipiter sur ces jeux. Quant à vous, n'hésitez pas : rôlistes ou belliludistes, payez-vous la première boîte, vous ne le regretterez pas.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

The Rise of the Luftwaffe est un wargame anglais édité par GMT Games.
***Sujet* : la guerre aérienne en Europe de 1939 à 1942.**
***Échelle* : chaque carte à jouer représente un avion, une manœuvre ou un tir.**
***Matériel* : 54 cartes d'avion, 76 cartes d'action, 48 pions marqueurs (pilotes, dégâts, altitude), 12 fiches d'objectifs, 4 fiches de campagne.**
***Temps de jeu* : de 20 minutes pour un bref engagement à de nombreuses heures pour une campagne.**
***Prix* : environ 220 F.**

Stalingrad : opération Uranus

Nous avions déjà parlé de *Stalingrad Pocket*, le premier titre de la série Standard Combat Series de GMT Gamers (voir CB n° 73). Mais comme Oriflam a eu la bonne idée de le traduire, c'est l'occasion de refaire le point sur ce jeu.

Traduction fidèle

Oriflam nous offre une traduction de bonne qualité de *Stalingrad Pocket*, rebaptisé *Opération Uranus* pour l'occasion, en tout point fidèle à la version américaine. On constate, outre l'excellente qualité du matériel, que les pions soviétiques et roumains sont toujours aussi difficiles à distinguer. De plus, on regrettera l'absence, tout comme dans la version originale, d'un historique de la campagne de Stalingrad. Les règles, quant à elles, conservent leur clarté et leur simplicité, ce qui permet de les digérer rapidement et de pouvoir commencer à jouer dans l'heure. Le jeu s'adresse bien sûr en priorité aux débutants, mais les joueurs confirmés peuvent y trouver un intérêt certain.

Rien de bien difficile

Les règles standard (14 pages très aérées) présentent le système de la série *Standard Combat Series* dont *Stalingrad : opération Uranus* est le premier titre paru. L'ensemble est agrémenté de photos d'époque et les exemples sont bien présentés. Le déroulement du tour de jeu est des plus classiques : le joueur en phase gère son ravitaillement, bouge, attaque, et avec des unités mécanisées ou la cavalerie, il peut tenter d'exploiter les éventuelles brèches occasionnées dans les lignes adverses. Le système de zone de contrôle prévaut, sans aucune innovation par rapport aux wargames de ce type. L'empilement est limité, ce qui facilite la jouabilité, et un intéressant système de gestion des ratios de combat (on arrondit en faveur de l'attaquant à partir de 0,5) évite à l'attaquant d'être lésé pour un dixième de point. Le ravitaillement s'effectue de manière abstraite entre l'unité à ravitailler et l'hexagone ou l'unité source. Une unité non ravitaillée voit ses potentiels de combat et de mouvement divisés par deux.



La neige et le feu

Les règles spécifiques à *Stalingrad : opération Uranus* respirent la même simplicité (trop peut-être) et nous présentent, entre autres, les quartiers généraux soviétiques dont le mouvement est limité aux routes, pistes et voies ferrées, et qui sont chargés de ravitailler leurs unités dans la limite de leur commandement. Cela reflète parfaitement la rigidité du système soviétique et permet au joueur Allemand de garder espoir puisque s'il détruit un Q.G. soviétique, toutes les unités sous son commandement ne peuvent plus être ravitaillées jusqu'à la fin de la partie ! De leur côté, les Allemands peuvent compter sur les promesses faites par Göering de les ravitailler par air, à condition qu'ils se maintiennent dans Stalingrad. Si vous avez la désobligeance de quitter la ville, le führer vous coupera cet approvisionnement non négligeable. Étant donné que les conditions de victoire obligent le joueur Allemand à ne pas perdre plus de 90 unités sur 189, il lui faudra choisir entre satisfaire les volontés aveugles et bornées de Hitler ou bien sauver un maximum de ces hommes du *Kessel* (le chaudron, nom donné à la poche de Stalingrad) sans laisser les Soviétiques obtenir une victoire stratégique. Les concepteurs conseillent aux joueurs confirmés d'attendre jusqu'au huitième tour pour oser désobéir aux ordres de Hitler.

La simplicité à l'épreuve de l'Histoire

Les concepteurs d'*Opération Uranus* ont voulu faire un jeu simple et facile d'accès qui puisse satisfaire un large public allant du baroudeur d'*ASL* au débutant tout frais. Pourtant, il semble que quelques aspects importants aient été négligés au nom de cette simplicité. Premièrement, l'aviation est absente du jeu. On sait que la Luftwaffe se concentrait sur le ravitaillement de la poche, mais jusqu'au 15 novembre elle appuyait encore les troupes au sol au cours de l'opération Hubertus (dernière tentative allemande pour réduire les poches soviétiques dans Stalingrad). En quatre jours, soit au 19 novembre (date à laquelle commence la campagne), l'aviation aurait-elle disparue ?
En ce qui concerne la météo un autre problème se pose : aucune évolution du temps n'est proposé. Quand on sait que le 15 novembre toujours, il n'avait pas encore neigé sur Stalingrad, il aurait été judicieux de représenter l'évolution du célèbre hiver russe, en s'inspirant des merveilleuses règles de *The Great Patriotic War* de GDW. Il est clair que les difficultés conséquentes à la boue (*raspoutitsa*) ou la neige peuvent influer sur le comportement des unités mécanisées en particulier ; on aurait apprécier de les voir prises en compte sans qu'elles alourdissent le système.
Enfin la reine des batailles, l'artillerie, n'est pas non plus représentée. On s'étonne de ne voir que des *katiouchas* (orgues de Staline) au début du premier scénario d'initiation et de la campagne. Les concepteurs expliquent qu'étant donné la complexité de leur mise en place, ces unités ne peuvent pas être réutilisées au cours des tours suivants. Certes les *katiouchas* ne peuvent pas avancer au même rythme que les blindés, mais pour une campagne simulant un mois de combats c'est un peu gros ! Souhaitons qu'à travers *Operations*, le magazine de The Gamers, les concepteurs proposent des solutions à ces petits problèmes.

Peut mieux faire

En conclusion, Opération Uranus est un bon jeu pour le premier-né d'une série qu'on espère longue, à condition que les concepteurs ne passent pas à la trappe des aspects essentiels de l'art de la guerre au nom de la simplicité. L'exemple de *The Great Patriotic War* doit les inspirer. Toutefois, le jeu permettra aux débutants, comme à leurs aînés, de passer une agréable soirée sans avoir à avaler trente pages en anglais. Saluons donc au passage l'excellente initiative d'Oriflam, en attendant la publication du prochain module de la série.

Sylvain Ferreira

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : les règles simples, faciles à aborder pour les débutants.

On regrette : que certains éléments historiques n'aient pas été pris en compte.

FICHE TECHNIQUE

Stalingrad : Opération Uranus est un wargame en français édité par Oriflam (traduction de Stalingrad Pocket de The Gamers). *Thème* : l'offensive soviétique visant à encercler la VIe armée allemande et leurs alliés roumains attaquant Stalingrad entre le 19 novembre et le 20 décembre 1942. *Échelle* : un tour = deux jours ; un pion = entre un bataillon et une division. *Matériel* : de grande qualité. Une carte en couleurs sur papier de 55 x 85 cm. 420 pions et marqueurs. Pas d'historique, mais des notes des concepteurs. *Jouabilité* : excellente. Règles classiques et précises, clairement expliquées. *Historicité* : moyenne. *Prix* : environ 250 F.

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), BLACK RACKAM (navigation et combats entre flibustiers), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur), ROGUE (médiéval-fantastique).



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 ROGUE



Vous dirigez les pas de votre personnage dans les sous-sols de la ville de Laelith (250 niveaux !). Les joueurs peuvent se rencontrer, se parler, se combattre… ou s'entr'aider !

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).



ZAARDEN

par téléphone, au 36.68.00.63

Le premier jeu de rôle vocal, à thème médiéval-fantastique, vous conduit dans l'univers sonore de la très étrange contrée de Zaarden. (ex 36 70 07 70)

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/mn ou 2,19 F TTC/mn.

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

Triumphant Fox

Pour vieux renards

La plus grande victoire de Rommel, la bataille de Gazala, est le sujet d'une nouvelle simulation, qui innove sous bien des aspects, dont celui d'être l'œuvre d'une équipe allemande. Un jeu de qualité, pour belliludistes expérimentés.

Un triomphe, mais...

La victoire remportée par Rommel en mai-juin 1942 est fameuse en France pour l'épisode héroïque de Bir-Hakeim, qui vit une brigade de Français Libres, installée au milieu des lignes de ravitaillement de l'Afrika Korps, résister deux semaines durant, à la stupéfaction des amis comme des ennemis, puis parvenir à se replier sans trop de pertes. Malgré cette action d'éclat, la bataille reste un triomphe éclatant du Renard du Désert, et l'on ricane volontiers des généraux anglais. Pourtant, du point de vue stratégique, le plan britannique n'était pas idiot et a en réalité parfaitement fonctionné. Le meilleur de l'Afrika Korps s'est bien retrouvé coincé à l'est des lignes fortifiées alliées, sous la menace du corps blindé anglais et son ravitaillement plus ou moins coupé (grâce à Bir-Hakeim). Mais l'échec stratégique réel de Rommel a alors été effacé par l'efficacité tactique extraordinaire des trois divisions allemandes, menées en première ligne par leur chef vénéré. En face, la riposte britannique était hésitante, mal organisée, et victime des carences d'un commandement trop éloigné de ses troupes. Les blindés alliés furent taillés en pièces, Tobrouk pris d'assaut et Rommel nommé maréchal. Cependant, une grande part de la VIII[e] Armée put s'échapper et se rétablir à El-Alamein. Mais, alors que ses troupes fonçaient vers Suez, nul devin n'était là pour murmurer au nouveau maréchal que, si c'était son plus brillant succès, c'était aussi son dernier.

Coup d'essai, coup de maître ?

A l'ouverture de la boîte, deux éléments surprennent. D'abord, la présence d'une audiocassette destinée à faciliter l'apprentissage des règles (un peu comme si on avait un ami connaissant bien le jeu pour vous l'expliquer) et contenant aussi une mini table ronde avec les testeurs. Une bonne idée, à condition de bien maîtriser l'anglais... avec l'accent allemand. Car, c'est la seconde surprise, les auteurs de ce jeu, les frères Blennemann, sont allemands. C'est la chute d'un tabou... Enfin, maintenant qu'ils ont pu défiler en paix sur les Champs-Élysées, pourquoi ne jouerait-on pas avec eux à la guerre sur carton ?

Et on aurait tort de s'en priver, car le coup d'essai de ce nouvel éditeur germano-américain, Moments in History, est proche du coup de maître. Le matériel est d'une excellente qualité, élégant et lisible, de la carte aux 240 pions en passant par les aides de jeu (en double exemplaire, c'est à signaler). Le dé est un D10. Le livret de 56 pages contient un historique honnête et très complet. Les règles elles-mêmes (une petite quarantaine de pages) sont d'une grande clarté, illustrées de nombreux exemples et surtout d'une réelle originalité.

Complexe mais pas lourd

Les auteurs affirment d'emblée que leur jeu n'est pas pour les novices, mais que, si les concepts de base sont inhabituels, leur application est aisée dès lors qu'ils ont été assimilés (d'où l'utilité de l'audiocassette). Eh bien, une fois n'est pas coutume, ce n'est pas de la pub mensongère ! Les Blennemann ont visé la précision dans la simulation du commandement : coup au but ! La séquence de jeu montre bien comment.

— Chaque tour commence par une phase de récupération, où les unités se reposent. Mais oui, vos petits pions de carton reprennent leur souffle, nous verrons après quels efforts.

— Phase de réorganisation : les petites unités indépendantes peuvent être rattachées à de grandes formations (des divisions surtout). Celles-ci peuvent être mises en réserve. Rommel (un pion qui accorde des tas de bonus aux unités empilées avec lui) peut changer de secteur du front, au risque de s'égarer.

— Phase d'événements aléatoires (un peu de sel, pas trop).

— Phases de remplacements et de renforts. Attention ! Les points de remplacements de chars allemands représentent des réparations, ils sont donc perdus s'ils ne sont pas utilisés lorsqu'ils sont disponibles.

— Enfin, le « cycle d'opérations » est le cœur du jeu. Il se compose de plusieurs segments dont chacun commence par un jet de dé qui désigne le camp possédant l'initiative pour ce segment. Le gagnant peut alors activer une grande unité, en lui faisant dépenser des points d'activation (PA, que l'on récupère en début de tour). Une division dotée au début d'un tour de 5PA peut en distribuer autant aux pions qui la composent la première fois qu'elle est activée. La seconde, elle n'aura plus que 4PA ; la troisième fois, 3PA, et ainsi de suite. Chaque action (mouvement, combat, déminage...) implique la dépense d'un certain nombre de PA. Chaque fois qu'un pion bouge, l'adversaire peut réagir en activant une unité adjacente : cette réaction n'est pas automatique, sauf si l'unité a été placée en réserve. Après chaque activation, on relance un dé d'initiative (avec un modificateur favorable au camp qui n'avait pas l'initiative au segment précédent).

Le tour s'arrête lorsque les deux joueurs ne veulent plus rien activer, mais il peut aussi s'arrêter « de lui-même », sur un jet de dé.

Le résultat : une alternance d'actions variées, difficiles à prévoir, exigeant des joueurs de pouvoir s'adapter à tout instant aux nombreux changements qui ne manqueront pas de perturber les plans les mieux établis.

Vite, la suite !

On ne peut guère reprocher à *Triumphant Fox* qu'un léger excès de complexité : le système me semble pouvoir être épuré d'un certain nombre de jets de dé. Au total, ce premier wargame allemand est une vraie réussite, même s'il n'est pas recommandé aux novices. D'autres jeux sont prévus, avec un système similaire mais un peu allégé. Ils vaudront sûrement le coup d'œil.

Frank Stora

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : L'originalité et la clarté des règles, la qualité du matériel.

On regrette : Une complexité peut-être encore un peu excessive des règles.

FICHE TECHNIQUE

Triumphant Fox (Rommel's Finest Hour) est un wargame en anglais édité par Moments in History. *Sujet* : la bataille de Gazala en mai-juin 1942. *Échelle* : 3 à 4 jours par tour (8 tours au maximum) ; 3,5 km par hexagone. *Matériel* : 240 pions de bonne qualité,dont seulement une centaine d'unités, bataillonset régiments pour la plupart. Une carte sur papier d'environ 60 cm sur 90. *Temps de jeu* : deux à trois soirées pour la campagne complète, si les règles sont bien assimilées. *Prix* : environ 270 F.

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart; sc. : scénario;
GE : scénario Grand Écran;
Prof. : Profession; PdF : Portrait de famille;
EdF : Epreuve du Feu; FJ : Fiche-Jeu;
PL : Première Ligne
JpC : jeu par correspondance
AdJ : aide de jeu.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Gnobelains de Goferfinker(I) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6, PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (I) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D2 niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe PI – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënør ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine… et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et jeu par correspondance. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

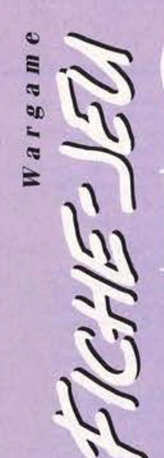
à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ___ soit ___ numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI : ☐ HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F).
- Je commande ___ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- Je joins mon règlement de ___ F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Nom ___ Prénom ___
Adresse ___
Code postal ___ Ville ___

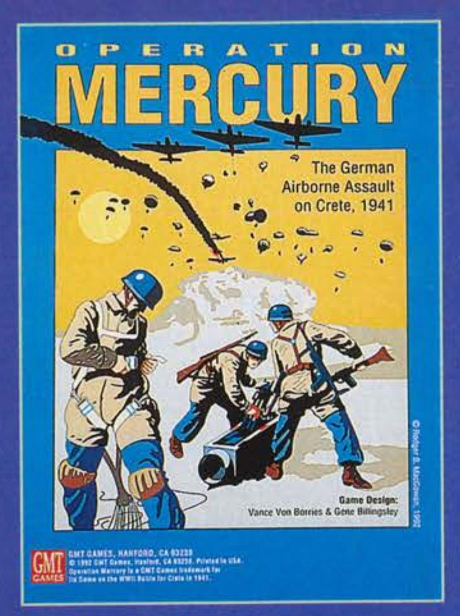
RCS PARIS B 572 134 773

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.



Operation Mercury

Une victoire cher payée



La conquête de la Crète par les parachutistes allemands en mai 1941 est le sujet du nouveau jeu de GMT Games. La victoire coûta aux assaillants la moitié de leurs hommes, et cet excellent jeu exige des joueurs pas mal de persévérance pour venir à bout des 36 tours de la version longue.

Les surhommes meurent aussi

Le 20 mai 1941, après la chute de la Grèce continentale, Hitler déclenche l'opération Merkur : il lance sur la Crète la crème de l'élite de ses troupes, douze mille parachutistes appuyés par sept cents avions de combat. Les défenseurs sont un ramassis de troupes déjà battues sur le continent : Britanniques, Australiens, Néo-Zélandais, Grecs, plus quelques miliciens locaux. Ils ne disposent pas du moindre avion et, sauf pour servir de cibles faciles à la Luftwaffe, les vaisseaux de la Royal Navy ne dominent plus les flots que la nuit, et les nuits sont courtes en mai ! Pourtant, quand la poussière retombe, si les surhommes du Reich sont vainqueurs, la moitié d'entre eux sont morts ou blessés, et ils sont passés bien près de l'anéantissement. Seule la désorganisation du commandement allié a permis aux parachutistes d'occuper un terrain d'aviation grâce auquel ravitaillement et renforts leur sont parvenus *in extremis*.

Plus jamais Hitler n'osera engager son élite en masse dans une attaque aéroportée, même quand une telle opération aurait été utile.

Un système bien rodé

Le matériel est de la bonne qualité désormais classique chez GMT. Belle carte, exigeant une grande table. Beaux pions, lisibles et agréablement colorés (mention spéciale pour les navires et les avions). Le dé est à 10 faces. Nombreuses aides de jeu, bref : rien à dire.

La règle, accompagnée de commentaires historiques portant sur les unités engagées (mais pas sur le récit de la bataille elle-même), occupe 40 pages. Le texte est clair et illustré d'exemples précis. En dehors d'un ou deux petits points, il n'y a aucun de ces flous artistiques qui font la joie des interpréteurs de règles professionnels, qui sont au wargame ce que les grosbills sont au jeu de rôle.

Le cœur du système terrestre est bien connu des amateurs des jeux de GMT à cette échelle. En effet, il a déjà été employé dans *Airbridge to Victory*, *Operation Shoestring*, *Silver Bayonet*... En quelques mots, il permet une simulation très réaliste des différentes situations de combat et de l'interaction des diverses armes. Après une phase de bombardement pur, tous les hexagones attaqués doivent être annoncés et les attaquants désignés. Le défenseur a alors la possibilité de refuser le combat (retraite avant combat, si un jet de dé sous la qualité des unités est réussi) ou de renforcer l'hexagone attaqué (si un jet de dé sous la qualité des renforts est réussi).

A ce moment se place une nouveauté fort intéressante. L'attaque doit être coordonnée par une unité de commandement, c'est-à-dire que celle-ci doit réussir... bravo, vous l'avez dit... un jet de dé sous sa qualité. Si le dé est égal à la qualité du Q.G., l'attaque ne pourra pas bénéficier d'un soutien d'artillerie. Si le dé est supérieur de 1 à la qualité du Q.G., l'attaque souffrira, en plus, de divers malus. Et si le dé est encore plus fort, l'attaque ne sera menée que par une seule des piles d'unités désignées, pile choisie en outre par le défenseur !

Ensuite vient le combat lui-même, qui peut être une manœuvre, un assaut, ou les deux successivement. Je ne détaillerai pas la procédure de ces deux types d'attaques, mais elles sont très réalistes... Peut-être un peu trop. Car c'est à mon avis là que se situe le talon d'Achille du jeu : pour une bataille de cette ampleur et de cette durée, des combats aussi détaillés allongent considérablement le temps de jeu. Des règles plus synthétiques, conservant les éléments les plus originaux (comme la coordination d'attaque) auraient pu heureusement accélérer le rythme du jeu.

Luftwaffe contre Royal Navy

Car *Operation Mercury* est loin de se concentrer sur les seuls combats terrestres, comme le faisait l'antique *Air Assault on Crete* (Avalon Hill). L'arme principale des Alliés est la marine, et la force majeure des Allemands est l'aviation. La Luftwaffe coulera-t-elle la Royal Navy avant que celle-ci ne trouve les convois allemands amenant les renforts (deux divisions de montagne), ou les convois seront-ils massacrés par les croiseurs et les destroyers britanniques ? Il y a là un véritable jeu dans le jeu, très bien fait d'ailleurs. On regrette même qu'une possible intervention de la marine italienne ne soit pas envisagée.

La lutte entre l'air et l'eau atteint son paroxysme si les parachutistes prennent l'avantage (ce qui est le cas le plus fréquent, en raison de la médiocre qualité des troupes alliées ou plutôt de leur organisation). Car il faut maintenant que les Alliés évacuent l'île, et ce sera plus vite dit que fait.

Et si...

Un « Et si », on l'a compris, c'est un « What if » en version française. Les deux joueurs peuvent faire appel à toute une série de modifications capables d'arranger leurs affaires. Et si ce général allemand ne s'était pas fait tuer... Et si ce général britannique avait été limogé... On peut regretter (mais c'est facile à corriger !) l'absence d'un Et si qui s'imposait pourtant : Et si le commandement allié n'avait pas souffert le premier jour d'une véritable paralysie (règles 4.6, 7.34 et 7.43) liée au fait que l'attaque était attendue par voie maritime et que les parachutages étaient considérés comme une diversion.

Au total : *Operation Mercury* est un excellent jeu... si l'on a du temps. Y jouer en équipes peut faciliter les choses : deux commandants terrestres de chaque côté, plus un amiral côté allié et un général d'aviation côté allemand.

Frank Stora

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La clarté et la précision des règles ; la qualité du matériel ; l'interaction des forces navales, terrestres et aériennes ; le nombre des options possibles.

On regrette

Des règles de combat un peu trop lourdes pour un jeu à cette échelle.

FICHE TECHNIQUE

Operation Mercury est un wargame en anglais édité par GMT Games.
Sujet **: la conquête de la Crète en 1941 par les parachutistes allemands.**
Échelle **: 8 heures par tour (36 tours au maximum) ; 1,5 km par hexagone.**
Matériel **: 480 pions de bonne qualité, représentant pour la plupart des compagnies, mais aussi des avions, des navires... Une carte papier en deux parties de 55 x 85 cm. Une foule d'aides de jeu variées.**
Temps de jeu **: plusieurs soirées pour la campagne complète.**
Prix **: environ 260 F.**

PREMIÈRES RENCONTRES de l'IMAGINAIRE

jumelées avec les deuxièmes Rencontres Nationales de la Presse Lycéenne et des Fanzines

IMAGINAIRE VÉCU

Killers à thèmes
Grandeur Nature
Forum des associations
Marché aux armes
Démonstrations ouvertes

IMAGINAIRE SIMULÉ

Grand Prix de Paris de DIPLOMATIE
Championnat de France de WARGAMES 94
(bulletin d'inscription dans ce numéro)
Figurines: D.B.M./Heroica
Championnat I.d.F de MAGIC, *the gathering*
JYHAD

IMAGINAIRE JOUÉ

TOURNOIS
A.D. & D.
Appel de Cthulhu
Berlin XVIII
Cyberpunk
I.N.S. / M.V.
J.R.T.M.
Maléfices
Néphilim
Rêve de Dragon
Star Wars
Vampire
ZONE MULTIJEUX

IMAGINAIRE ÉCRIT

J.p.C. Informatiques
Rencontre d'éditeurs
Concours de scénarii: 1er prix publié dans Casus Belli
Conférences

IMAGINAIRE LU

Festival des fanzines
Science-Fiction
Bande Dessinée

IMAGINAIRE VU

Illustrations
Films fantastiques
Animation japonaise
Avant-premières V.F.
Chroniques de Lodoss

Du vendredi 11 au dimanche 13 novembre 1994 de 10 à 20 h

sur 6000 m² d'espace au : Lycée Camille Sée
11 rue Léon Lhermitte
75015 Paris



Métro : Vaugirard ou Commerce - Entrée : 20 F (10 F tarif réduit)

ANIME LAND · KAZE ANIMATION · Association Féanor

























Pour tout renseignement complémentaire, envoyez une enveloppe timbrée libellée à votre adresse au :
Comité d'organisation des rencontres - 2 allée du Grand Tulipier - 92410 Ville d'Avray

Inspirations...



Universalis

Lectures pour tous...

Pourquoi j'ai mangé mon père, de Roy Lewis (Pocket), est un petit bouquin court et divertissant. Les jeux de rôle sur la préhistoire brillant par leur absence, cela lui ôte toute utilité immédiate. En revanche, si vous jouez à la *Vallée des mammouths*, il vous rappellera sans doute des souvenirs. En cherchant bien, il y a sans doute quelques idées réutilisables pour toutes les cultures à bas niveau technologique, mais c'est surtout une bonne occasion de rigoler.

Il existe, dans la collection Points/Sagesse, une série de petits bouquins intitulés **Mythes de...** On y trouve, entre autres, les principales légendes égyptiennes, vikings, mésopotamiennes, grecques... Tout cela est largement exploitable, soit directement, soit remis à la sauce de votre propre univers médiéval-fantastique.

Initiation à l'Orient ancien, toujours chez Points, est une compilation d'articles sur les Sumériens, Babyloniens et autres Assyriens. Toutes civilisations sur lesquelles il existe une considérable littérature, et que les rôlistes n'ont jamais explorées (à une exception : le pays de Shem, dans *Gurps Conan*). Et pourtant, il y a de quoi jouer ! Très avancée et très proche de nous par certains côtés, complètement « martienne » par d'autres, la Mésopotamie ferait un cadre de jeu idéal (et, convenablement démarquée, pourrait représenter une excursion exotique dans n'importe quel univers).

La fraternité de la rose et **Les conjurés de la pierre**, de David Morrel (Livre de Poche), sont un peu particuliers. Lus séparément, ce sont deux bons thrillers, dont l'intrigue est adaptable sans grands changements à *James Bond*, *Mercenaires* ou à n'importe quel jeu contemporain orienté « action ». Mais si on les lit à la suite, on s'aperçoit qu'ils sont porteurs d'une leçon un peu plus subtile. Ils sont construits sur une trame de base très semblable, avec des personnages assez voisins, le même genre de péripéties... Bref, un MJ attentif y trouvera sans doute des enseignements précieux sur l'art d'accommoder, semaine après semaine, le même scénario sans que les joueurs ne le remarquent.

S'il y a un reproche que l'on ne peut pas faire à **La fée carabine**, de Daniel Pennac (Folio), c'est de manquer d'imagination ! Ce polar complètement déjanté est sans le moindre doute mon chouchou du bimestre. Mémés flingueuses, papys camés, loubards serviables... A première vue, cela ne ressemble à rien de connu, mais l'intrigue peut être reprise telle quelle pour n'importe quel jeu policier (*Berlin XVIII*, en particulier). Et puis, il vaut surtout par sa magnifique galerie de personnages plus ou moins cinglés, qui feront tous d'excellents PNJ dans n'importe quel scénario contemporain.

Et un transfuge...

... de la rubrique Zines. *Rêves d'Arkham* est un recueil de nouvelles consacrées au mythe de Cthulhu. En 80 pages, il y a du bon et du moins bon, mais l'ensemble mérite que les passionnés de Lovecraft y jettent un coup d'œil. A commander auprès de M. Miecret, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris.

Un coup d'œil au petit écran...

Les grandes séries américaines des origines à 1970 est le nouveau bébé de Huitième Art. Le titre est tout à fait explicite, non ? On y trouve une présentation détaillée de petits bijoux comme *Les envahisseurs* ou *Les mystères de l'Ouest* (entre autres !). C'est bien entendu l'ouvrage indispensable pour jouer à *Simulacres/Série télé*, mais tout le monde peut y glaner des idées. Rien qu'en regardant les photos, il y a de quoi imaginer pas mal d'histoires.

Complément logique du précédent, la revue **Génération Séries**, consacre dans son n° 10 un gros dossier à *Code Quantum*. Là encore, il n'y a qu'à se baisser pour ramasser des idées d'histoire (3 rue Buirette, 51100 Reims).

Et, pour finir...

Une Inspi qui n'en est pas une. *Inter*Action* est une revue britannique qui traite des jeux de rôle, mais sous un angle original. Son sous-titre, *Jouet, outil ou forme d'art ?*, résume bien son approche. De toute évidence, ils penchent plutôt pour la troisième solution, ce qui nous vaut de très intéressants débats sur divers sujets (Le jeu de rôle doit-il être « moral » ? Peut-on faire des critiques de jeu comme on fait des critiques de cinéma ?). D'autres articles essayent de faire le point sur les divers secteurs du hobby (jeu de rôle, grandeur-nature, livre dont vous êtes le héros, travail des associations pro-jeu de rôle face au sectarisme de certains, etc.). On peut approuver ou non leurs conclusions, mais il était sans doute temps que quelqu'un commence à réfléchir « de l'intérieur » sur notre activité. Espérons que les prochains numéros seront de la même qualité ! (Où se le procurer : 29a Abbeville Road, London SW4 9LA, Great Britain. L'abonnement « étranger » coûte 40 $ pour 5 numéros).

Quelques musiques de film...

Après John Williams, Poledouris, James Horner et Jerry Goldsmith, le nom de Patrick Doyle vient s'ajouter à la liste des compositeurs de bandes originales à surveiller de très près. Il avait déjà réalisé celle de *Beaucoup de bruit pour rien* (très agréable, mais difficile à exploiter), et a récemment signé celle de **Needful Things** (alias *Le bazar de l'épouvante*). Et cette dernière, en revanche, est tout à fait utilisable, surtout si vous avez envie de sonoriser un scénario d'horreur, à grand spectacle de préférence.

La liste de Schindler est, dans un genre plus intimiste, tout aussi efficace. Il est vrai que c'est du John Williams, et que cela ne pouvait donc pas être mauvais. Recommandé au premier chef pour sonoriser les derniers épisodes du scénario Grand Écran de ce numéro (voir l'encart), mais un MJ imaginatif pourra lui trouver beaucoup d'autres usages.

Enfin, **La fille de d'Artagnan**. Le film est jubilatoire à souhait, et la musique se laisse écouter, même si elle est sans doute davantage utilisable comme fond sonore que pour illustrer des scènes précises.

Tristan Lhomme

BD

Archéologie

C'est quelque part en Afrique qu'un ancien roi a caché **Le masque de l'esclave**. Celui qui le mettra sur son visage, dit la légende, saura où ce roi-esclave a dissimulé son trésor, un plein sac de pierres d'une grande valeur. Un peu de magie et d'humour, des personnages attachants et un lion domestique font de cet album une histoire prête à l'emploi, pour tout jeu de rôle contemporain.

C'est autour de la petite ville espagnole de Salamanque que plusieurs factions s'affrontent pour la possession des **Anneaux de Babel**, une sainte relique, souvenir d'un martyr du IVᵉ siècle. Vos campagnes contemporaines pourront utiliser plusieurs des personnages de cette aventure, pour une rencontre pleine de surprises avec vos aventuriers favoris. Il en est de même avec les deux albums de la série **Equator**, qui a pour cadre l'Afrique. Ils regorgent d'actions palpitantes et de personnages au caractère marqué, utilisables dans toutes vos aventures. Le premier album (*Caro*) est lui-même un scénario d'aventure directement exploitable, où il est question de diamants à aller récupérer...

Poésie marine

Coïncidence, mes deux chouchous du moment ont un point commun : l'élément marin. Le premier, **Finkel**, décrit un univers extrêmement cohérent et original, où il est question de peuples vivant au bord d'une grande étendue d'eau sur laquelle ils naviguent, pêchent et prospèrent. Mais une maladie terrible frappe certains de leurs enfants : incapables de respirer normalement, ni dans l'air ni sous l'eau qui leur est pourtant un élément propice, ils sont condamnés... Celui qui trouvera le

remède au mal de ces « enfants-rêve » deviendra très puissant… Guilde de marins, moines, voleurs, pouvoirs mentaux, rien de manque à cet univers de jeu fabuleux où le niveau technologique semble être un compromis entre le monde cyber et la fin du XIXe siècle… Le second album est plus classique dans son scénario (puisque La petite sirène d'Andersen n'est pas loin), mais servit par un graphisme étonnant. Il s'agit de **Reflets d'écume**. Un château au bord de l'océan en est le cadre ; là vit un prince fantasque et irrespectueux. Intrigues politiques et intervention d'êtres magiques issus de la mer, des sirènes, font évoluer l'histoire et découvrir des personnages inquiétants, décrits avec minutie et dessinés à la perfection, avec des découpages et des enchaînements comme on en voit généralement au cinéma.

Visions du futur

Tanatha continue d'explorer les arcanes d'un futur plutôt sombre où le simple fait d'être malade est puni de mort. Il faut dire que ce mal s'apparente au sida et qu'il est incurable… C'est du moins la version des autorités. *Berlin XVIII*, ou tout univers de type cyberpunk, serait utilisable pour rendre cette atmosphère très spéciale (*Heavy Metal* aurait été parfait…).

Pas d'ambiguïté possible pour **Nomad** en revanche. C'est d'un monde tout à fait cyberpunk qu'il s'agit. Cette nouvelle série s'annonce comme une grande saga avec hypertechnologie avancée, ordinateurs omniprésents, univers virtuels et services secrets sans scrupules. Tout ce qu'il faut pour entraîner vos deckers, mercenaires et autres samouraïs des rues dans une campagne trépidante.

Fan de médiéval

Source d'effroi ou d'inspiration, **Le monde de Donjons & Dragons**® offre une sélection des plus belles illustrations des artistes TSR les plus en vue : Elmore, Caldwell, Easley and Co. A utiliser, pour le plaisir des yeux, ou tout simplement pour celui de montrer à vos aventuriers à quoi cela ressemble, un dragon qui crache le feu… D'autres dragons et des démons, et des armées, et du sang, et des larmes pour ce cinquième tome en forme de point d'orgue (et de point d'interrogation) des **Chroniques de la lune noire**. Une complexe histoire de pouvoir, à utiliser en toile de fond d'une de vos campagnes.

Le rayon mortel continue la saga du Mercenaire, avec le retour d'un vieil ennemi qui retrouve une arme ancienne et s'en sert pour tenter de prendre le pouvoir. Des idées et des pièges astucieux à proposer à vos joueurs. Dans **Les feux d'Askell**, vous retrouverez la – hum – danseuse Cybil et ses amis (prenez un groupe d'aventuriers standard) dans une tentative très mouvementée de survie, face à des opposants aussi caricaturaux qu'inefficaces. C'est bien dessiné et ça se mange sans faim ! **Blackmore** vient compléter et finir (quoique…) les aventures de Sioban, fille de seigneur et vaillante combattante. Si vous cherchez des idées concernant le magie, des armées redoutables et des guerriers implacables, essayez cet album, il vous ira comme un gant… d'armure, évidemment.

André Foussat

Science-fiction Fantastique

Runes mortelles

A l'honneur ce bimestre, la collection Terreur de Pocket, avec **Le diable aux trousses**, un thriller fantastique signé Christopher Fowler. J'ignore tout de cet auteur, dont je crois que c'est le premier roman publié en France, mais à la lecture de celui-ci, je suis prêt à parier qu'on en entendra reparler. Cela dit, malgré le titre – et la quatrième de couverture –, il n'est nullement question du diable dans ce livre. Des individus divers et variés meurent tous d'horrible manière, se suicidant pour la plupart. Le fils de la première victime mène l'enquête, découvrant peu à peu une vérité proprement épouvantable… Utilisant une trame archi-classique de roman d'horreur – des décès inexpliqués se succédant à un rythme trépidant –, *Le diable aux trousses* vaut surtout par la manière habile qu'a son auteur de semer des petits détails qui, sans cesse, relancent l'intérêt du lecteur. Je donnerais même une mention spéciale à la plaisanterie récurrente du « député », qui présente le mérite d'introduire une agréable note d'humour désamorçant l'aspect proprement épouvantable de certaines morts – et devrait inspirer le MJ soucieux de détendre de temps à autre l'atmosphère durant une partie étouffante. De plus, pour ne rien gâcher, l'auteur fait preuve d'une grande sobriété dans la description des « suicides », empêchant sans cesse le roman de sombrer dans le gore. Quant à la révélation finale, elle couronne à merveille ce récit sans temps mort, véritable cerise sur un gâteau que l'on peut savourer aussi bien pour le plaisir de la lecture qu'en tant que scénario potentiel, adaptable pratiquement sans modification pour tout jeu de rôle d'horreur contemporaine. *(Pocket « Terreur » 9119.)*

Un brin de fantasy

En attendant la suite des *Portes de la mort*, Pocket nous offre, avec **Le prophète d'Akhran**, le premier tome de *La rose du prophète*, une trilogie signée Margaret Weis et Tracy Hickman. Comme le titre le laisse deviner, il s'agit de fantasy arabisante, présentant l'avantage de se dérouler dans un cadre relativement inusité. Une série qui devrait ravir ceux qui commencent à être lassés par les univers pseudo-médiévaux habituels et souhaitent un peu de dépaysement. Signalons pour finir que, contrairement à ce que croient certains joueurs – le prénom pouvant en effet prêter à confusion –, Tracy Hickman est un homme ! *(Pocket « Fantasy » 5505.)*

Une série commence, une autre s'achève. **La sibylle de Kell** est le dernier tome de *La Mallorée*, cette pentalogie qui faisait elle-même suite aux cinq volumes de *La Belgariade*. Au total, ce sont plus de quatre mille pages de lecture que David Eddings aura offert à ses fans, avant d'en arriver à la conclusion – grandiose, est-il besoin de le préciser – de cet archétype de la fantasy moderne. Pour ceux qui aiment se plonger longuement dans un univers familier. Il est naturellement conseillé de commencer par le commencement, à savoir : *Le pion blanc des présages*, premier volume de *La Belgariade*. *(Pocket « Fantasy » 5523.)*

Les Royaumes oubliés se poursuivent au Fleuve Noir, avec la *Trilogie des héros de Phlan*. Dans le premier volume de celle-ci, **La fontaine de lumière**, les trois héros – une magicienne, un ranger/voleur et un prêtre – mettent à mal plusieurs centaines de monstres, tous plus hideux les uns que les autres. Ce sont les grosbills qui vont être contents ! *(Fleuve Noir « Fantasy » 7, 8 & 9.)*

Un peu de SF, tout de même…

Contrairement à ce qu'affirme le label qu'il porte, **Le vaisseau des voyageurs**, de Robert Charles Wilson, est bel et bien un roman de SF. C'est l'histoire d'un premier contact avec d'étranges extraterrestres qui rendent visite à la Terre, créant une situation cataclysmique du plus bel effet. Un peu longuet, mais tout à fait intéressant et bourré de détails et de situations réutilisables dans le cadre de divers jeux de rôle. *(J'Ai Lu « SF-Fantasy » 3733.)*

Exilé, second roman de Michael P. Kube McDowell publié en France, décrit de l'intérieur une société à maints égards originale. Il s'agit d'une authentique création d'univers comme on les aime, avec description détaillée de bon nombre d'aspects de la vie quotidienne de ses habitants, ainsi que d'intéressants passages introspectifs permettant de se faire une idée de leur mentalité. Un monde à adapter pour *Simulacres*, par exemple. *(J'Ai Lu « SF » 3689.)*

Au bonheur des fans

Cela fait un moment que je ne vous ai pas parlé de fanzines. L'actualité étant plutôt maigre en cette rentrée, j'en ai sélectionné deux parmi la dizaine qui étaient présents à la dernière convention de SF.

● *La Geste* (anciennement *La Geste des Princes-Démons*) se consacre exclusivement à la défense de la SF francophone. Ses premiers chapitres ont notamment présenté des interviews de Pierre Stolze, Jean-Claude Dunyach, Claude Ecken et… Roland C. Wagner. Le chapitre septième, lui, n'en contient pas, mais vous y trouverez une rubrique critique passant en revue la quasi-totalité les parutions francophones, d'excellentes nouvelles – *La Geste* a un goût très sûr en la matière, fait assez rare pour qu'on le signale – et une étude très pertinente sur un roman de Claude Ecken. Les chapitres 2, 4, 5 et 6 sont toujours disponibles, au prix de 35 F l'un. (c/o Michel Tondellier, 22 bd Hildegarde, 57100 Thionville.)

● *Antarès* – sous-titré *SF & fantastique sans frontières* – n'est plus tout à fait un fanzine, à cause de sa présentation luxueuse, mais pas encore une revue, du fait de son faible tirage. Il est, en fait, ce qu'on appelle dans le monde anglo-saxon un « semi-prozine ». Le numéro 46, qui vient de paraître, est un spécial vampires, avec la préface – inédite en France – rédigée par Bram Stoker pour l'édition islandaise (!) de *Dracula*, le texte de la pièce tirée du roman en question au milieu des années vingt, deux nouvelles (l'une italienne, l'autre norvégienne) et une étude sur « les métamorphoses littéraires du vampire au XXe siècle ». Indispensable pour tous les amateurs de canines hypertrophiées (1). 40 F le numéro, abonnement 4 n° pour 160 F. (Jean-Pierre Moumon, La Magali, chemin Calabro, 83160 La Valette.)

(1) Tout aussi indispensable, « Vampire Story », un gros volume de 570 pages qui vient de paraître au Fleuve Noir, dans la collection Omnibus, avec des textes, entre autres, de Robert Bloch, J.-H. Rosny Aîné, Conan Doyle, Henry Kuttner, etc. et un hilarant pastiche d'Ann Radcliffe par Paul Féval.

Roland C. Wagner

Feuilles d'automne
● **Pour l'amour de l'art**, T2 – *Les anneaux de Babel*. Le Tendre, Rey, Pierre et Danard ; Dargaud.
● **Les aventures de Jimmy Tousseul**, T7 – *Le masque de l'esclave*. Desorgher et Desberg ; Dupuis.
● **Equator**, T1 – *Caro* et T2 – *Katale*. Dany ; Le Lombard. ● **Finkel**, T1 – *L'enfant de mer*. Gine et Convard ; Delcourt.
● **Reflets d'écume, Naïade**. Varanda et Ange ; Vents d'Ouest. ● **Tanatha**, T3 – *Acte 3*. Cothias et Hé ; Glénat.
● **Nomad**, T1 – *Mémoire vive*. Savoia, Buchet et Morvan ; Glénat. ● **Le monde de Donjons & Dragons**®. Soleil.
● **Chroniques de la lune noire**, T5 – *La danse écarlate*. Ledroit et Froideval ; Dargaud. ● **Le Mercenaire**, T6 – *Le rayon mortel*. Segrelles ; Glénat.
● **Les feux d'Askell**, T2 – *Retour à Vocable*. Mourier et Arleston ; Soleil. ● **Complainte des landes perdues**. T2 – *Blackmore*. Rosinski et Dufaux ; Dargaud.

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de *Casus* – pour ne pas les rater, soyez vigilants – ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.



PRÉSENT

Grenoble. *8/10 octobre.* La Confrérie des Deux Tours, dans le cadre des Jeux d'esprit de l'Adaje, et en collaboration avec Excalibur/Grenoble, organise la **2e convention de jeux de simulation.** ✆ : (16) 76.45. 84.89.

Paris. *14 octobre.* La boutique Variantes organise une **dédicace du jeu Chimères**, avec la présence de Jean-Luc Bizien et Didier Graffet (l'illustrateur), de 18 h à 22 h. ✉ : Variantes, 29 rue St-André des Arts, 75006 Paris. ✆ : (1) 43.26.01.01.

FUTUR

Nancy. *15 octobre.* Le club Légendes organise sa **3e convention Vampire** à la MJC des Trois Maisons. Outre Vampire, on jouera également à In Nomine Satanis et Shadowrun. ✆ : Olivier Winter, au (16) 83.38. 02.04.

Avrillé. *15/16 octobre.* Aventura 94 est une convention de jeux de simulation dont le fil rouge sera cette année le Futurisme. Présence des créateurs d'Eléckazë, d'Ecryme et du traducteur de Kult. ✉ : David Humeau, 41 rue du Grand Douzillé, 49000 Angers. ✆ : (16) 41.68.09.18.

Sotteville-les-Rouen. *22 octobre.* Toute l'équipe de Claymore, fanzine de l'épopée médiévale, organise un **grand tournoi Cry Havoc**, à l'occasion du 630e anniversaire (1364) de l'embuscade de Sotteville-les-Rouen. ✉ : Claymore Normandie, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-les-Rouen. ✆ : (1) 35.73. 13.55.

Lille. *22/23 octobre.* Le club Les DéFendus, avec l'aide des Clubs de jeux de simulation réunis, organise le **Marathon des jeux de plateau**, IVe édition. Soit plus de vingt-six heures de jeu sur Civilisation, Junta, Republic of Rome, Formule Dé, Fief 2, etc. ✉ : X. Rohart, 16 rue Gosselet, 59000 Lille. ✆ : (1) 20.53.96.99.

Rouen. *22/23 octobre.* Le C.R.J.H. organise son second **tournoi de Warhammer 40,000** à la Maison St-Sever. Avec, en plus des batailles, un concours de peinture sur figurine et des parties-démonstrations de jeux de plateau. ✉ : Jérôme Carujo, 19 rue de la Cage, 76000 Rouen. ✆ : (16) 35.53.15.56.

Metz. *22/23 octobre.* Le Détective Club de Metz organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le thème de la Table ronde. ✉ : Détective Club, 33 rue de Verdun, 57000 Metz. ✆ : (16) 87.30.57.00.







Nantes. *22/24 octobre.* Ouest Opéra organise sa quatrième convention avec **tournois de jeux de rôle** (Warhammer, AD&D, AdC, Star Wars), **jeux de plateau** (Diplomatie, Formule Dé, Ailes de la Gloire, Civilisation, Full Metal Planète), **Magic The Gathering**. Plus wargames, micro, figurines, japanimation. Le lieu : lycée Notre-Dame de Toutes Aides, 33 bd Louis Millet. ✉ : Ouest Opéra, 4 rue du Pouliguen, 44000 Nantes. ✆ : (16) 40.93.07.02.

Le Rove. *23 octobre.* Le club de jeu de rôle du Rove organise un **Tournoi de jeux de rôle humoristiques**, au gymnase du Rove, avec des jeux classiques (Star Wars, AdC) et d'autres moins (Toon, Petit peuple RPG). ✉ : Roland Guissani, 25 rue du Puits du jardin, 13740 Le Rove. ✆ : (16) 91.46.94.99.

Caen. *23 octobre.* Tournois de Magic The Gathering au centre socioculturel de Breteville-sur-Odon. ✉ : Geoffroy Martin, route de Paris, 14370 Bellengreville.

Cherbourg. *29 octobre.* La boutique Stratégie organise, avec le concours de Prince August, une **démonstration de moulage de figurines**. Les dix premiers visiteurs recevront une figurine. ✉ : Stratégie, 10 rue du Blé, 50100 Cherbourg. ✆ : (16) 33.01.21.15.

Montgeron. *29/30 octobre.* Dans le même lieu, et avec l'Association montgeronnaise de jeux d'Histoire et d'autres partenaires, se dérouleront : les **3e rencontres Advanced Squad Leader, des parties de Duel** (sur les guerres canadiennes de 1750), un **tournoi ASL**, un **tournoi de wargame sur Koursk** comptant pour le championnat de France de wargame. Le lieu : Ferme de Chalandray, 101 avenue de la République, Montgeron. ✉ : AMJH, 3c rue du Général Leclerc, 91230 Montgeron. ✆ : (1) 69.42.65.12.

Dijon-Quétigny. *29/30 octobre.* Le club L'esprit des ducs organise sa **3e Quête du taste jeu**, avec la **1re Coupe de France d'Ars Magica**, le **championnat des Ailes de la Gloire**, des auteurs, des éditeurs. ✆ : (1) 80.31.68.38.

Rennes. *29/30 octobre.* Les hussards d'Isengard, avec Atemporels, Oxygène et Par-delà le seuil, organisent une **démonstration de jeux de plateau, de simulations avec figurines et de jeux de rôle**. Avec notamment Circus Imperium. Le lieu : Salle polyvalente – Le Vau Gaillard, Bruz. ✆ : Mikaïl Dallé au (16) 99.52.94.78.

Lavaur. *29/30 octobre.* Le Double R organise **Cthulhu by Night 94**, une nuit de jeu consacrée à L'appel de Cthulhu. ✉ : Le Double R, L'oustal Noou, 81220 Serviès. ✆ : Jean-Claude au (16) 63.50.03.38.

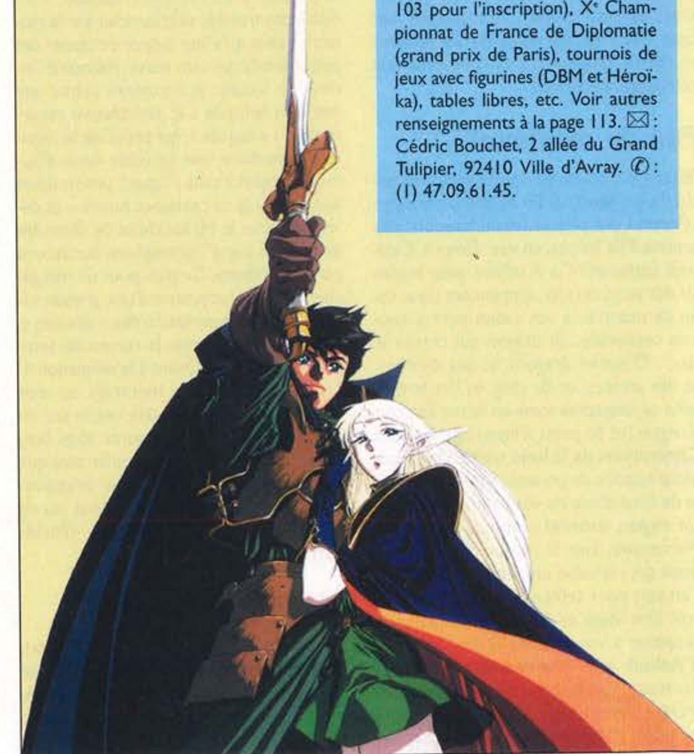
Coudekerque-Branche. *29/30 octobre.* Les chevaliers héraldiques organise leur **3e Salon des jeux de rôle**, avec des tournois sur Warhammer, Stormbringer, AD&D, AdC, INS/MV et Cyberpunk. ✉ : David Bierry, 55 rue Waldeck-Rousseau, 59910 Coudekerque-Brache. ✆ : (16) 28.60.67.49.

Bègles. *29 octobre/1er novembre.* Les apprentis du Mage Mahlow organisent un **tournoi de jeux de rôle** (AdC, INS/MV, AD&D, Vampire, Star Wars, Elric !...) **et de Magic** à la salle St-Maurice. ✆ : (16) 56.85. 88.41 (heures des repas).

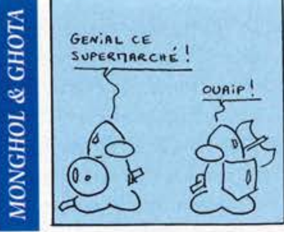
Menetou-Salon. *5 novembre.* Le cercle des compagnons d'Oniros organise sa **9e nuit du jeu de rôle**. ✆ : Nicolas au (16) 48.64. 83.31.

Nancy. *11/13 novembre.* Pour la septième année consécutive, l'ESSTIN organise **Les joutes du Téméraire**. Au programme : coupes de France Star Wars et Stormbringer, tournois AD&D2, Cyberpunk, Vampire, L'appel de Cthulhu, Warhammer, INS. Il y aura également de nombreux tournois de jeux de plateau. ✉ : Les joutes du Téméraire, ESSTIN, parc Robert Bentz, rue Jean Lamour, 54500 Vandœuvre.

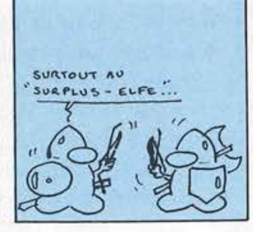
Paris. *11/13 novembre.* Le **1er festival de l'Imaginaire et du Jeu** se propose d'être une des plus grosses conventions ludiques de Paris. Le lieu : lycée Camille Sée, 11 rue Léon Lhermitte, 75015 Paris. Jugez plutôt du programme : IIe rencontres nationales de la presse lycéenne et des fanzines, projection de films d'animation japonais, espace science-fiction ; tournois de jeux de rôle sur les trois jours : SF (Star Wars, Berlin XVIII, Cyberpunk), Fantastique (L'appel de Cthulhu, Nephilim, Vampire, Maléfices, INS/MV), Médiéval (AD&D, Rêve de Dragon, JRTM, Stormbringer, Chimères) ; concours de scénarios (en temps limité, le vainqueur sera publié dans un prochain hors-série de Casus Belli), animation de grandeur-natures, tournoi de Magic (1er championnat d'Île de France), XIe Championnat de France de Wargame (sur le jeu Bouvines 1214, édité par Délires, voir publicité p. 103 pour l'inscription), Xe Championnat de France de Diplomatie (grand prix de Paris), tournois de jeux avec figurines (DBM et Héroïka), tables libres, etc. Voir autres renseignements à la page 113. ✉ : Cédric Bouchet, 2 allée du Grand Tulipier, 92410 Ville d'Avray. ✆ : (1) 47.09.61.45.

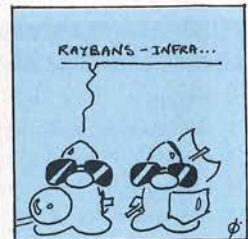












Et les manifs sur 3615 Casus rubrique *CAL

La Garde. *12/13 novembre.* Les Dragons de la Garde organisent un **tournoi antique en 15 mm sur la règle DBM** (en 400 pt). Les concurrents doivent amener leurs armées. ✉ : Jean-Pierre Ruozi, 276 rue de la Piscine, 83310 La Garde.

Tarbes. *19/20 novembre.* L'association Stratégie & Sortilèges, à l'occasion du vingtième anniversaire de la Foire aux Hobbies, organise, au parc des Expositions de Tarbes un **killer médiéval sur le thème du vampirisme.** ✉ : Stratégie & Sortilèges, 4 rue Alphonse Daudet, 65000 Tarbes. ✆ : Pascal au (16) 62.93.35.63. Renseignements également disponibles au Relais Descartes, rue de Gonnes.

La Roche-sur-Foron. *25/27 novembre.* *Cerf volant*, le **Salon du modélisme, du jeu et du jouet** se déroulera dans la cadre du parc des Expositions.

Lyon. *2/4 décembre.* Le **Salon du jouet et du modélisme** aura lieu à la halle Tony Garnier, organisé par le groupe Le Progrès.

Paris. *16/24 décembre.* La Maison des associations de Paris, au Forum des Halles, accueillera **Festival des Jeux 94**, une animation-découverte de nombreux jeux de société.

Bagnols-sur-Cèze. *17/18 décembre.* Le Nain bourru – Les Deux Tours Nîmes organisent un **grandeur-nature diplomatique XVIII**^e^ **siècle** au château de Lascours : *À l'auberge du bois de Malefosse.* ✉ : Mathieu au (1) 42.37.47.84.

Clermont-Ferrand. *17/18 décembre.* L'association Némésis organise son **II**^e^ **forum clermontois de jeux de rôle.** Au programme : tournois multijeux, murder-party, Magic the Gathering. Le lieu : salle Gaillard, place Gaillard. ✆ : Marie-Pierre Arnaud au (16) 73. 35.48.98.

Orléans. *7/8 janvier.* Un **grandeur-nature années 20** sera organisé par l'association Terra Incognita au château de la Charbonnière à Orléans. ✉ : Mathieu Hélard, 2107 rue de la Source, 45160 Olivet. ✆ : (16) 38.63.27.27.

Conéré-sur-Sarthe. *25/26 février.* La Mare aux Diables organise une **murder-party ambiance 1920.** ✉ : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. ✆ : (1) 43.70.99.02.

CÔTÉ JARDIN

Morlanwelz. *22 septembre/27 novembre.* **Dragons d'Orient et d'Occident** est une exposition qui aura lieu au musée royal de Mariemont et qui montrera les dragons depuis la Grèce antique, la Chine, jusqu'à Donjons & Dragons. Également au programme : démonstrations de jeu de rôle, de grandeur-nature et peinture de figurines. ✉ : Musée royal de Mariemont, 7140 Morlanwelz, Belgique. ✆ : (19.32) (0)64/21. 21.93.

Namur. *28/30 octobre.* La confrérie des chevaliers de l'imaginaire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *Morthelune VI : La citadelle de Thoriul*, à la citadelle de Namur. ✉ : Thierry Renard, 3 rue du Flamand, 7012 Jemappes, Belgique. ✆ : (19.32) (0) 65/82.20.47.

Arlon. *29/30 octobre.* Promoculture organise son troisième **24 heures jeux de rôle**, avec en plus : tournoi de Magic, tables libres, planches de BD, jeux et exposition de figurines. Le lieu : La Ruche, 17 rue de la Caserne, Arlon, Belgique. ✉ : Promoculture ASBL, 10 rue Ermesinde, B-6700 Arlon, Belgique. ✆ : (19.32) (63) 233/ 243.

Charleroi. *29 octobre.* Un **tournoi de Magic The Gathering** sera organisé par Dragon's Dream dans le cadre de sa convention. ✆ : Jean au (19.32) 83.21. 64.80.

Yverdon. *5/6 novembre.* L'Action ludique organise la célèbre **Convention romande des jeux de simulation** (VIe édition) au château d'Yverdon. ✆ : François Rossel au (19/41) (24) 31.14.32.

Liège. *11/13 novembre.* La Guilde des Fines Lames et plusieurs autres clubs organisent **Ludoforum'94.** Au programme : tournois de jeux vidéos, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Magic, Formule Dé, Full Metal Planète ; démos et parties libres de jeux de rôle et de jeux de figurines. ✉ : ASBL « GDFL », 5 rue Georges Rem, 4000 Liège, Belgique. ✆ : (19/32) (41) 25.16.56.

Lausanne. *17 décembre.* *Père Noël 2* est un **grandeur-nature contemporain loufoque.** ✉ : Alex Reymond, Case postale 113, 1020 Renens VD, Suisse. ✆ : (19/41) (0) 21.635.59.23 (répondeur).

Prochain numéro: 7 décembre 94

Date limite de réception des annonces de manifestations : 10 novembre.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone !
Pericoloso telefonar ! Nø fönøtön ! Utilisez les élåns pøstö !
Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de décembre, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien en Rahjastanie... Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame(en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

Debriefing

Nouvelles du Front

Gencon 94

Milwaukee, à deux heures de route au nord de Chicago, sur les rives du lac Michigan : c'est le rendez-vous annuel de quinze à vingt mille joueurs, qui durant quatre jours vont tenter de discuter avec leurs auteurs favoris, acquérir les nouveautés livrées toute chaudes de l'imprimerie pour les tester aussitôt dans un coin de couloir libre, participer aux séminaires et à quelques-unes des centaines de démos dont le résumé synthétique prend vingt pages dans le programme édité par TSR. C'est ça la Gencon...

Mêmes lieux, mêmes thèmes, et pourtant les Gencon se suivent sans se ressembler. Les années précédentes, *Vampire* et *Werewolf* avaient inauguré la mode des files interminables (mais disciplinées, on est aux États-Unis) serpentant sous le nez irrité des stands voisins. Fasa avait connu l'émeute (cas rare) avec la sortie au compte-goutte de *Shadowrun 2*.

Cette année, devinez qui leur a ravi la vedette : Wizards of the Coast, évidemment, pour les extensions *The Dark* et pour le nouveau jeu *Jyhad**.

La queue au stand s'étirait sur près de 40 mètres, du matin jusque vers le milieu de l'après-midi. Elle était le siège de tractations et d'échanges surprenants. Par exemple, pour vendre leurs cartes de *Magic*, certains joueurs proposaient seize cartes face cachée : pour 1 $, l'acheteur obtenait le droit d'en tirer quatre au hasard...

L'immense hall où se déroulait la manifestation, habituellement séparé en deux espaces – stands et démonstrations –, était cette année entièrement envahi par les stands, les démos ayant été déplacées vers un hall voisin.

Dans cet espace agrandi, les petits éditeurs de wargame manquaient à l'appel, préférant sans doute se réserver pour Origins, seconde manifestation par l'importance, et qui a lieu un peu plus tôt dans l'année. Ils étaient remplacés par de nombreux petits nouveaux : Precedence, fier de son jeu *Immortal** ; Pariah Press, déjà présent l'an dernier avec un petit livret bande-annonce alignait des piles de *Whispering Vault**, un jeu étrange où l'on retrouve bien des noms connus au générique. Black Dragon Press offrait déjà un supplément pour *Darkurthe Legends*, et partageait un stand avec Black Gate Publishing, éditeur de *Legacy - War of Age**. Chez Wonder World Press, Raven cs Mc Craken présentait le fruit de quatorze années de travail : *Synnibarr*, le livre du Grand Tout, un jeu (et un monde) où tous les autres styles de jeu (du méd-fan au cyberpunk) peuvent cohabiter, avec toutes les règles, tous les détails techniques nécessaires... et dix-neuf pages d'index divers. Raven Star Game Design, malheureusement un peu à l'écart, se concentrait lui aussi sur un seul produit, *Raven Star*, un jeu de SF et de survie dans les zones sans loi des franges de l'espace civilisé. A l'inverse, mieux situés que l'an dernier, Myrmidon Press et Marquee Press voyaient plus de chalands s'intéresser à leur excellents jeux, respectivement *Manhunter*, un jeu de SF intelligent basé sur des interactions complexes entres peuples, et *Lost Souls**, un jeu d'horreur certes, mais de celle qui permet de rejouer *Beetlejuice* !

Le chouchou des pros (c'est fou le nombre de stands où on m'a demandé : « Vous l'avez vu ? »), c'était le très attendu *Castle Falkenstein** de Talsorian Games : bel objet, jeu original, ambiance attractive. Tristan Lhomme vous en dit plus dans les Têtes d'affiche. Comme quoi il reste préférable de retarder un jeu (il était annoncé depuis plus d'un an et demi) que de le bâcler pour respecter une date qui n'a pas de sens.

Coulisses

Conversations à bâtons rompus sur les stands ou conciliabules dans la pénombre de la cafétéria qui domine le grand hall, la Gencon c'est aussi la chasse aux informations (ou à la confirmation des bruits de couloir transatlantiques). En vrac :

● Wizards of the Coast va installer sa base européenne à Anvers, et étudie le moyen de créer un réseau Internet ou toute autre façon de diffuser et d'échanger les infos. Si cela se fait, les Français seront pénalisés, car l'existence du Minitel fait que les abonnés Internet sont rares chez nous.

Pour les diverses versions européennes de *Magic*, WoC étudie la possibilité de mettre (peut-être sur le côté droit de la carte) le nom original anglais, afin de permettre les rencontres internationales. Mais l'éditeur respectera l'avis des graphistes : s'ils jugent que cela fait trop chargé ou moche, il faudra trouver autre chose ou s'en passer.

● *Earthdawn Journal* n'intéressera peut-être que quelques-uns d'entre vous (tant que le jeu n'est pas en français), mais pour ceux-là l'abonnement coûtera, pour 4 numéros par an, 30 $ par avion ou 22 $ par surface, auprès de Sword of the Knight Publications, 2820 Sunset Lane, #116, Henderson, KY 42420. Tél : (19) 1 502 826 1218, Internet ; Sword.Knight@genie.geis.com.

● Les jeux de cartes arrivent : échantillons imprimés ou simples maquettes photocopiées patinées par les tests, les concurrents de *Magic* seront là d'ici peu.

— *Star Trek* profite des images de la série, et son système de missions lui donne une personnalité supplémentaire, donc un deuxième atout.

— *Illuminati* nouvelle mouture devait, depuis un moment déjà, revoir le jour sous forme de cartes uniquement. Et ce n'est pas parce que c'est devenu « à la mode » que Steve Jackson Games allait changer d'idée : vingt-deux millions de cartes ont été imprimées pour répondre aux précommandes des distributeurs. Par rapport à la version actuelle du jeu, l'argent va disparaître, et les possibilités de contrôle entre groupes s'élargir. Comme dans la réalité. Ça fait peur.



Finale de « Magic », Bertrand Lestrée face à Zak Dolan. C'est l'Américain qui a remporté le titre mondial.

— *On the Edge*, de Atlas Games, semble assez simple. J'avoue ne pas avoir très bien compris comment (il y avait beaucoup de bruit autour...), mais il semble pouvoir s'intégrer au jeu de rôle *Over the Edge*.

— *Superdeck* est un jeu de super-héros. Si son ramage vaut son plumage, il n'est pas certain que vous en entendiez parler.

— *Mutant Chronicles* va aussi avoir son jeu de cartes, qui pourrait être plus sanglant que le jeu de rôle proprement dit. La gestion des points y est un peu plus trapue que dans *Magic*, mais vous ferez sans doute un effort de calcul, car en dehors des héros et des pouvoirs spéciaux, vous aurez surtout à disposition des tonnes de matos !

● Steve Jackson Games, justement, dévoile un peu ses projets en cours : un supplément « Cthulhupunk » (oui oui, du cyberpunk pour Cthulhu), un *Gurps Robots*, un *Gurps Vaudou*, *Bloodtypes* (un recueil d'infos générales sur les vampires, l'accord leur permettant de faire des suppléments Gurps officiels pour *Vampire* ayant été dénoncé par White Wolf), un *Gurps companion* (réunissant des règles spécifiques dispersées dans divers suppléments).

● Selon Greg Stafford, la principale différence entre la version américaine de *Nephilim* et l'original est que les Nephilim prennent une apparence humaine (sauf pour les êtres de haut pouvoir), ce qui effectivement simplifie la vie du joueur. Il semble qu'il y ait plus que ça, le jeu gagnant en simplicité ce qu'il perd en occulte. L'ambiance étant ce qu'elle est aux États-Unis, il valait peut-être mieux. Stafford prévoit de publier par la suite du background plus typiquement américain, permettant de jouer des Nephilim d'origines aztèque, inca, iroquoise... Selon lui : « L'occultisme européen est tournée vers les deux mille dernières années, alors que le sujet de l'occultisme américain, c'est d'avoir un plan pour les deux mille années à venir. On ne regarde pas en arrière, mais en avant... »

● Les grossistes qui distribuent les jeux sur tout le vaste territoire des États-Unis n'apprécient pas les délires de plus en plus démoniaques qu'affichent certains jeux de rôle. Répondant à la provocation de certains produits, ils refusent tout simplement de les distribuer. White Wolf en a fait



En 93, Wizards of the Coast n'avait qu'un stand tout à fait standard. Cette année, son logo pavoise au faîte de hautes colonnes, au carrefour entre TSR et White Wolf. Et la queue pour acheter des cartes de « Magic » s'étale sur plus de 40 m.

les frais, et TSR depuis quelques temps déjà a gommé toute référence à des religions existantes et planqué les cornes de ses démons.

● Les distributeurs français n'y ont pas cru jusqu'à présent, et pourtant les disques de musique d'ambiance spécifiquement destinés au jeu de rôle se font leur place au soleil : unique représentant du genre jusqu'ici (mais des Français s'y mettent : voir p. 8), FPO Production s'est offert le voyage de Anvers jusqu'à la Gencon avec les seules ventes de disques (près de deux cents unités !) réalisées sur les quatre jours de la manifestation. Hôte de Fasa l'an dernier, il était cette fois hébergé par Chaosium : symbiose logique puisque le nouveau CD de Alex Otterleï s'intitule *Arthur*, et réunit vingt-et-une pièces de 1'17 à 4'33, à écouter en continu ou à égrener au cours d'une partie de jeu médiéval.
Des visites aux États-Unis fort utiles, puisqu'elles ont permis que trente minutes du premier album *Battleseries* soient utilisées sur le *Mechwarrior II* de Activision, et que cette année, Peter T'sas (le directeur de FPO) y rencontre un distributeur français potentiel.

Championnat du monde de Magic

Quatre Français (dont le champion de France, invité par Arena) et deux Belges se sont retrouvés à Milwaukee pour participer au championnat du monde de *Magic*. Nos quatre Français étaient encore là pour la finale, à l'issue de laquelle deux finalistes seulement s'affrontaient : le champion français et un concurrent américain invaincu jusque-là... Suspens durant les trois rondes. C'est finalement le joueur américain qui a remporté le trophée. Bertrand Lestrée, de Pantin, ne sera pas venu pour rien, et repartira lui aussi avec un nombre impressionnant de cartes rares : de quoi faire des tonnes d'échanges et des heureux dans son entourage à son retour.

Magazines

● **Walkyrie** est un nouveau magazine anglais qui a fait sa première apparition aux États-Unis, car son rédac-chef était venu à la Gencon avec le premier numéro juste sorti d'imprimerie. Intéressant et superbe, il couvre l'actualité, propose des scénarios et des aides de jeu, parle de bouquins, de figurines, de quelques jeux sur micro, et de sujets tel que « La nature antilibertaire du mythe de Cthulhu ».

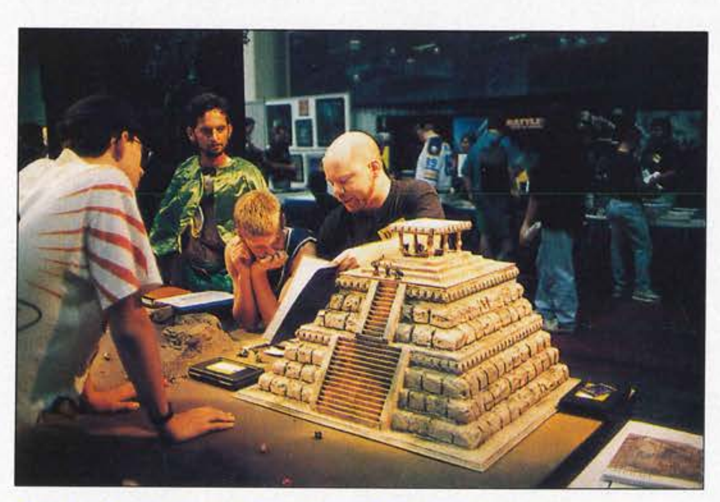
● **Anvil Magazine** est lui américain, 100 % plein de photos et dédié au hobby en trois dimensions. Autrement dit, toutes les figurines et ce qui va autour, l'actualité, les conseils techniques pour concevoir dioramas et décors, des portraits de sculpteur, un dossier thématique, etc.
Il sera distribué par Heartbreaker aux États-Unis (PO Box 105, Folsom, PA 19033), et en Angleterre par Grendel Productions (80 Jane Street, Leigh, Edinburg, EH6 5HG, Scotland, tél : (19) 44 (0)31 555 33 60).

** voir Têtes d'affiche*



Autour de Greg Stafford, les deux principaux artisans de la version américaine de « Nephilim » : à gauche, Sam Shirley et à droite, Charlie Krank.


Peu avant l'ouverture des portes, quelques farceurs de White Wolf avaient prévu de donner l'assaut au château de TSR. Mais des oreilles indiscrètes avaient eu vent de l'attaque, et tous les employés étaient arrivés avec toute une panoplie d'armes de caoutchouc. Leur projet éventé, les assaillants étaient devenus hésitants ; ce sont les assiégés qui ont pris l'initiative d'une sortie, qui dégénéra assez vite en chassé-croisé. Dix minutes de délire hors de vue du public.


Chez Fasa, entre des piliers qui diffusent des extraits du dessin animé Battletech à venir (une petite chance de le voir un jour sur Canal+ ?), trois espaces de démos sur de superbes maquettes impressionnent le passant (ici Christopher Kubasik sur une démo de Earthdawn).

Toulon

Cet été, pour la douzième édition de France Sud Open, les murailles du fort Faron étaient trop petites, et la manifestation a débordé dans les douves et les fortins voisins avec plus de six cents participants qui sont restés plusieurs jours.

Si tournois multijeux et démos de jeux inédits font le pain quotidien de cette rencontre, elle s'affirme également comme le grand rendez-vous du jeu semi-réel, avec deux arguments alléchants : d'une part la diversité des activités, d'autre part le lien actif avec la plus grosse manifestation anglaise, The Gathering.

La diversité, elle venait des multiples jeux semi-réels proposés, sur des thèmes et sur des durées variés afin de satisfaire les goûts mais aussi les disponibilités : on ne cherche pas la même chose quand on campe quatre jours ou quand on vient une seule journée. Diversité aussi grâce aux initiatives des Anglais venus vendre leurs armes en latex (dévalisés en quelques heures, malgré un stock conséquent), et notamment de Stephany et Holly Hollingsworth, qui proposaient deux nouveautés originales : des mini semi-réels très brefs (vingt minutes) intitulés *Sauvez la demoiselle*, et un semi-réel *Illuminati* (incluant à côté des Nains de Zurich, les PTT ou les joueurs de rôle de fantaisie).

Lien actif avec l'Angleterre, puisque le scénario du semi-réel principal, réglé par Arnaud Bely du club marseillais le RUSH (91 75 04 97), se déroulait dans un contexte compatible avec celui du Gathering, et comptait dans ses rangs deux représentants de la Lorien Trust (l'organisation anglaise) venus jouer les ambassadeurs dans le jeu et hors jeu. Le FSO avait d'ailleurs affrété un bus pour se rendre au Gathering à Derby pour tous les amateurs de Toulon à Lyon.

Mentionnons la participation notable à l'ambiance de la boutique *La malle aux costumes*, de La Garde, qui louait vêtements et accessoires à très bas prix, permettant à tous les participants d'arborer des tenues convaincantes et personnalisées. Dans les douves, L'Art Tex organisait un stage de création en latex, permettant à des novices d'apprendre sur le tas en réalisant masques ou boucliers.

Le FSO est aussi l'occasion de promouvoir l'invention, avec le Prix du jeune créateur, attribué cette année à un jeu de SF, *Zone D'ombre*, de Stéphane Castelli, ainsi qu'avec le Trophée du meilleur zine de l'année, décerné à *La Toile d'Arachné Solara*, zine superbe consacré à Runequest (pour participer en 95, envoyez vos zines à Trophée du meilleur fanzine, 141 bis rue Félix Mayol, 38320 Toulon).

Didier Guiserix
Photos : DGx ▷

Clubs & initiatives

Initiatives

● **Montpellier**. Laser Quest est un jeu, en intérieur, de poursuite entre équipes armées de pistolets laser, dans un labyrinthe de 300 m². L'adresse : 7 rue Alexis Alquié (derrière la gare), Montpellier. ✆ : (16) 67.22.39.02.

● **France**. Léo Henry se propose de monter un fanzine dans le but de regrouper et d'aider tous les joueurs de ces jeux de rôle qui n'ont pas eu beaucoup de succès ou de suivi. Cela va d'*Alienoïds* à *Athanor* en passant par *Animonde*, *Petit Peuple RPG*, *Enfer & Damnation*, etc. ✉ : Léo Henry, 3 rue de Bâle, 67100 Strasbourg. ✆ : (16) 88.84.01.15.

● **France**. L'association Némésis vous propose un annuaire 1994 des clubs de jeu de rôle français, pour 15 F (port compris). ✉ : Marie-Pierre Arnaud, 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : (16) 73.35.48.98. Écrivez également pour vous inscrire sur l'annuaire 1995.

● **France**. Le fanzine *Apsara* et le serveur minitel Lord's Land s'associent pour proposer une banque de scénarios téléchargeables. La disquette de téléchargement est fournie avec le n° 7 d'*Apsara*, ou disponible contre 10 F chez Samuel Tarapacki, 59 rue F. de Pressensé, 44000 Nantes.

● **France**. Fandom services, géré par Éric Lesueur, propose toutes sortes d'activités, entre autres de mettre en relation des personnes intéressées par le domaine de la science-fiction et de l'imaginaire. ✉ : Éric Lesueur, 5 allée du Parc de Choisy, appt. 30-32, 75013 Paris. ✆ : (1) 45.83.15.02.

Changements d'adresse

Canada

La société Les Fils du Chaos enr., créateurs de jeux de rôle, déménage au 755 rue Bousquet, appt. 301, Dummondville (Québec), J2C 5P4, Canada. Tél. : (819) 478.30.39 et fax : (819) 474.5117.

Games Workshop

La nouvelle adresse de Games Workshop est : 50 rue Benoît Malon, 94520 Gentilly. Tél. : (1) 49.08.52.10, fax : (1) 49.08.52.25.

Boutiques

● **Nîmes**. La boutique *La Vouivre* est à vendre. Pour tous renseignements, appelez au (16) 66.76.20.04.

Clubs

● **Bar-le-Duc**. *Les Ogres aux poings carrés* est un club de jeu de rôle et d'initiation qui agit dans le cadre du lycée Poincaré. On y joue tous les midis et les mercredis après-midi. ✉ : Les Ogres aux poings carrés, FSE du lycée Poincaré, 1 place Paul Lemagny, 55000 Bar-le-Duc. ✆ : (16) 29.45.32.00.

● **Blois**. L'association *Le démon du jeu* dispose d'un grand local à Villebarou et recherche des bonnes volontés pour y développer un club. ✉ : Le démon du jeu, Christophe Epiais, 5 rue de la Playe, 41000 Villebarou.

● **Boulogne-Billancourt**. La mairie de Boulogne-Billancourt, la Direction de la jeunesse, des sports et loisirs, et sa ludothèque annoncent l'ouverture d'une salle consacrée aux jeux de simulation. Le programme des activités propose un atelier de jeu de rôle le mercredi après-midi, pour permettre l'initiation des joueurs et des meneurs de jeu, l'étude de règles et de scénarios ; le vendredi soir, la salle est libre pour les parties de jeu de rôle ou de wargame ; le samedi (après-midi et soir) est réservé aux parties libres, parties d'initiation, tournois (jeu de rôle et wargame). Le prêt de jeu est possible. ✉ : Annexe Ludothèque, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : Fabrice au (1) 47.12.77.86.

● **Le Pellerin** (Nantes). La section jeux de rôle de *l'Amicale Laïque Pellerinaise* fête ses cinq printemps. On y joue à Warhammer, Star Wars, Hawkmoon, L'appel de Cthulhu, JRTM, Cyberpunk, Vampire, Bitume, Space Marine, Warhammer Battle, Blood Bowl… Le local se trouve 13 rue du Clos Grillé, au Pellerin, il est ouvert de 14 h à 18 h pendant les vacances scolaires. ✉ : Laurent Hervé, 14 avenue du Val de Loire, 44640 Le Pellerin. ✆ : David au (16) 51.84.10.90 (en soirée).

● **Orléans**. L'association *Terra Incognita* propose d'organiser des grandeur-natures. ✉ : Terre Incognita, 2107 rue de la Source, 45160 Olivet. ✆ : (16) 38.63.27.27.

● **Genève** (Suisse). L'association des *Voyageurs de l'Imaginaire* vous propose des séances d'initiation, des activités ludiques diverses (jeu de rôle, wargame, grandeur-nature, jeu de plateau). ✉ : AVI, Fabrice Truillot, 55c chemin de Saule, Bernex, GVA 1233, Suisse. ✆ : (19/41) 22.757.53.94. ■

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? *Casus Belli* s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire.

Comment lire cette liste ?

— **La ville écrite en gros** est le centre urbain le plus proche. La ville exacte figure dans l'adresse. Ces clubs ont en général été sélectionnés pour leur accès facile aux heures de fonctionnement.

— **Le lieu et les horaires**. Certains de ces clubs ne fonctionnent qu'aux horaires indiqués, d'autres sont ouverts plus souvent, mais vous garantissent un accueil « spécial initiation » aux moments spécifiés.

— **Les responsables**. Cette vocation d'initiation est un trait de caractère commun aux responsables des clubs sélectionnés. Mais ce sont aussi des responsables de clubs et de joueurs. Contactez-les (plutôt en début de soirée) avant de vous déplacer, qu'ils puissent s'organiser au mieux.

— **La boutique**. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.
Attention, renseignez-vous aussi sur l'accès et les possibilités de retour à une heure tardive pour ceux qui fonctionnent le soir.

Paris

Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine
Tél. club : (1) 44 05 44 38
Responsable : Alain Hirsch
Horaires : initiation le samedi après-midi

Bruxelles

Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique
Responsable : Michel Van Langendonck
Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77
Boutique : *L'enfer du jeu*, même adresse
Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant)

Dijon

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
— **MJC Montchapet**
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon
Tél. club : (16) 80 55 51 65
Responsable : Olivier Coindeau, tél. : (16) 80 38 08 75
Horaires : à la demande
Boutique : voir ci-dessous
— **MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle**
Rue des prairies, 21800 Quétigny
Tél. club : (16) 80 46 35 73
Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 31 68 38
Horaires : vendredi à partir de 20 h 30, samedi après-midi, ou soir
Boutique : *Excalibur*, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99

Bordeaux

ABL
L'Athénée municipal
Place St-Christoly, 33000 Bordeaux (à côté de la FNAC !)
Responsables : Emmanuel Wietzc, 15 rue Goya, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 48 20 28 ; Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92.
Horaires : samedi 14 h-19 h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (l'Athénée sert en alternance à diverses associations, il est donc plus pratique de contacter l'un des responsables)
Boutique : *Le Temple du jeu*, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62

Nice

Club MJ
27 rue Smolett, 06300 Nice, tél. : (16) 92 04 95 60
Responsables : Jérôme Lacot et Marc Vitry
Horaires : permanent (oui, oui !) ; les animateurs sont sur place (grand local) et toujours joignables
Boutique : *Jeux et réflexion*, 16 boulevard Victor Hugo, 06000 Nice, tél. : (16) 93 87 19 70.

Tours

Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours
Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55
Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir
Boutique : *Poker d'As*, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

Montreuil

Sortilège
22 sentier de la Ferme (local municipal), 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12
Responsable : Jérôme Audignon
Horaires : mercredi 14 h-18 h, vendredi 20 h-24 h, samedi 14 h-24 h
Boutique : *L'Œuf cube*, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52
Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83 31 25 96
Horaires : samedi 14 h-19 h, et 21 h-8 h
Boutique : *Excalibur*, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44

Les Ulis

Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03
Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31
Horaires : vendredi soir à partir de 20 h 30
Boutique : *Rêve de Licorne*, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51

3615 Casus : La renaissance

Nous en parlions depuis plusieurs mois et voilà, c'est fait ! Notre service télématique vient de faire peau neuve pour être plus beau, plus efficace, plus rapide... *plus mieux*, quoi !

En guise de préambule

Nous n'en pouvions plus. Coincé dans un carcan technique dépassé, 3615 Casus était à l'étroit. Entre les rubriques qui s'amoncelaient comme elles pouvaient, les messages qui s'égaraient et les boîtes aux lettres qui jouaient les filles de l'air, nous en avions assez de prier Vishnu, Bouddha et saint Pierre Dac pour qu'ils nous accordent un peu plus de *fiabilité*. C'est ainsi que nous avons finalement décidé d'un remaniement complet du serveur.

Nous implorons votre compréhension pour les éventuels petits pépins auxquels vous pourriez être confrontés (saletés de Gremlins !) pendant quelques jours. Si vous vous donnez la peine de nous les signaler en rédaction (*ECR + Envoi), nous veillerons à ce qu'ils disparaissent au plus vite. Rome ne s'est pas faite si vite que ça...

Pensez avec des étoiles

Désormais, toutes les rubriques sont accessibles depuis n'importe quel endroit de 3615 Casus. Pour réaliser cette amélioration qui simplifie nettement l'utilisation de votre minitel favori, nous avons dû repenser les codes qui permettent de se déplacer dans le serveur. C'est pourquoi tous ces codes sont maintenant précédés d'une « étoile » (ou astérisque ou « * », comme vous préférez). Aussi, quand vous désirerez consulter votre boîte aux lettres, ne vous contentez pas de taper BAL + Envoi, faites *BAL + Envoi !

D'accord, cela vous oblige à taper un caractère supplémentaire, mais vous en prendrez vite l'habitude.

Un sommaire intelligent

Jusqu'à présent, le sommaire se contentait d'être un simple catalogue de rubriques présentées « en vrac ». Le développement du serveur avait d'ailleurs atteint de telles proportions que certains codes n'y apparaissaient même pas !

Eh bien, notre nouveau sommaire est désormais organisé en quatre grandes sections « logiques » :

1) La rédaction. Pour tout ce qui concerne *Casus Belli* en tant que magazine : courrier des connectés, tribunes, éditorial et abonnements.

2) Les infos. Si vous cherchez un renseignement : adresses des clubs, annonces de manifestations, nouveautés, etc.

3) Communiquez. Regroupant tous les moyens de communication que 3615 Casus met à votre disposition : murs, messageries, boîtes aux lettres, petites annonces, etc.

4) Jouez. Une sélection de jeux primés dont la plupart sont devenus des classiques : *Rogue*, *Pirates*, *Kill*, *Quizz*, etc.

Si vous cherchez une rubrique, tapez le chiffre correspondant à la section appropriée, puis pressez négligemment la touche <Envoi>, vous découvrirez alors le code qui vous permettra d'accéder à l'objet de votre quête.

Rappelons-le : une fois que vous connaîtrez le code d'une rubrique, il sera *inutile* de repasser ensuite par le sommaire général. Il vous suffira de taper ce code dès votre entrée sur le service !

Branchez-vous sur la rédaction !

Y a-t-il une vie entre deux numéros de *Casus Belli* ? Bien sûr ! La preuve...

- **Écrivez-nous !** (*ECR + Envoi). A toute heure du jour, Joe Casus et Annabella Belli se tiennent prêts à répondre à vos questions publiquement... ou dans l'intimité de votre boîte aux lettres. Évitez toutefois de les interroger sur des points de règle de votre jeu favori ou de leur demander un récapitulatif de tous les articles publiés sur un certain sujet, ce genre de choses prend beaucoup de temps !
- **Les tribunes** (*TRI + Envoi). Vous voulez savoir comment créer un club ou nous proposer un scénario ? Pas de problème, vous trouverez ce genre de renseignement dans cette rubrique.
- **L'éditorial** (*EDI + Envoi). Pour connaître nos projets en cours et nos ambitions.
- **Abonnement** (*ABO + Envoi). Si vous en avez assez de parcourir tous les deux mois 20 kilomètres à pied dans la neige pour acheter votre numéro de *Casus Belli*.

Infos précieuses

Un seul renseignement peut parfois transformer une âme triste et solitaire en un joueur comblé...

- **L'annuaire des clubs** (*CLU + Envoi). Plus de 500 adresses en France qui vous permettront de rencontrer de nouveaux meneurs de jeu et joueurs. Au fait, avez-vous pensé à inscrire votre club ?
- **Le répertoire des fanzines** (*ZIN + Envoi). Non, *Casus Belli* n'est pas la seule publication à parler de jeu. Au fait, avez-vous pensé...
- **Le calendrier** (*CAL + Envoi). Un récapitulatif des conventions, tournois et autres semi-réels proposés dans notre beau pays. Organisateurs, n'oubliez pas de détailler vos manifs... en veillant à indiquer une adresse ou un numéro de téléphone permettant aux personnes intéressées de vous contacter.
- **Les news** (*NEW + Envoi). Tenez-vous informés, au jour le jour, des dernières parutions.
- **Les adresses utiles** (*ADR + Envoi). Un agenda regroupant les adresses de tous les éditeurs d'ici et d'ailleurs.
- **Le téléchargement** (*TEL + Envoi). Pour vous procurer des logiciels et fichiers en tous genres, rien de plus facile : suivez les instructions !

Communiquez tous azimuts

Vous avez une passion que vous voulez partager ? Pas de problème...

- **Les murs** (*MUR, *JdR, *WAR, etc.). Quels que soient vos jeux de prédilection (jeux de rôle, wargames, Magic, etc.), vous pouvez exprimer le fond de votre pensée sur nos murs d'expression libre. Notre nouveau serveur permet en outre de créer des « murs temporaires » pour mieux répondre à vos besoins et à ceux de l'actualité.
- **Les petites annonces** (*PA + Envoi). Si vous voulez vendre, acheter ou échanger des jeux d'occasion. Cette rubrique vous permet également de trouver des partenaires dans votre région. Un conseil : indiquez le numéro de votre département dans l'intitulé de votre annonce !
- **Les boîtes aux lettres** (*BAL + Envoi). L'épine dorsale de 3615 Casus. Vous aurez absolument besoin d'une boîte (abréviation : BAL) si vous voulez passer une annonce ou poser une question à la rédaction.
- **La messagerie** (*MES + Envoi). Pour discuter « en direct » avec les autres connectés. Nous organiserons prochainement des débats avec des « sommités du jeu » dans cette rubrique.
- **Le dialogue planétaire** (*DIA + Envoi). Un bon moyen pour se lier d'amitié avec une Péruvienne ou un Américain. Pensez au décalage horaire quand vous vous connectez !
- **Troc-échanges** (*TRO + Envoi). Pour *tout* échanger !

Jouez comme vous aimez

Pour tous ceux qui aiment les jeux de réseau et les concours...

- **Rogue** (*ROG + Envoi). Est-il besoin de présenter *Rogue*, le « meilleur jeu télématique » ? Visitez les souterrains de Laelith et découvrez les trésors et les sales bêtes qu'ils abritent...
- **Pirates** (*PIR + Envoi). Aussi appelé *Black Rackam* ce jeu vous met à la tête d'un navire pirate. Une excellente simulation qui prend en compte des facteurs aussi divers que les vents ou les marées.
- **Sous-marins** (*SOU + Envoi). Pilotez un U-Boot en plein cœur de l'Atlantique et transformez-vous en « tigre des mers ».
- **Starbuster** (*STA + Envoi). Commerce et piraterie dans l'espace.
- **Kill** (*KIL + Envoi). A mi-chemin entre *Killer* et *Paranoïa*, ce jeu fera de vous un assassin patenté. Attention aux coups tordus !
- **Jeux primés** (*JEU + Envoi). Près de 20 jeux qui vous permettront de cumuler des points afin de gagner les lots de votre choix.
- **Le quizz** (*QUI + Envoi). Nous allons très prochainement organiser un quizz primé, alors si vous voulez tester vos connaissances ludiques...
- **Diplomatie** (*DIP + Envoi). Notre rubrique « serpent de mer » sera accessible dans les prochains mois. Si, si, c'est promis ! ■

LE GUIDE DU CONNECTÉ

Voici tous les codes à connaître pour ne pas perdre de temps en consultant 3615 Casus...

***ECR : La rédaction de Casus Belli**
***TRI : Les tribunes**
***EDI : L'éditorial**
***ABO : S'abonner**

***CLU : L'annuaire des clubs**
***ZIN : Le répertoire des zines**
***CAL : Le calendrier des manifestations**
***NEW : Les nouveautés**
***ADR : Les adresses utiles**
***TEL : Le téléchargement**

***MUR : Les murs**
***PA : Les petites annonces**
***BAL : Les boîtes aux lettres**
***MES : La messagerie directe**
***TRO : Troc-échanges**

***ROG : Rogue**
***PIR : Pirates/Black Rackam**
***SOU : Sous-marins/U-Boot**
***KIL : Kill, le jeu**
***QUI : Le quizz**
***DIP : Diplomatie**
***JEU : Les jeux primés**

Fanzines

Il n'y a qu'un seul « nouveau zine » ce bimestre ! Les autres, où êtes-vous passés ? J'en profite pour redonner les adresses de tous les anciens qui ont, malgré les vacances, eu le courage de m'envoyer leurs œuvres...

Nouvelles du Front

Les rôlistes

● **Apsara** n° 7, 56 p. + une disquette, 23 F, trimestriel. La qualité est au rendez-vous, comme toujours. Il est beaucoup question de Nephilim, mais aussi de Scales, d'INS/MV, de Warhammer, de musique d'ambiance, sans oublier une interview de F. Marcela-Froideval... Samuel Tarapacki, 59 rue de Pressencé, 44000 Nantes.

● **Arkenstone** n° 2, 16 p., 10 F, périodicité nébuleuse. Rêve de Dragon avec un scénario et de nouvelles races, mais aussi un début de campagne pour Ambre et deux nouvelles. M. Poupart, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.

● **Ars Mag** n° 2, 25 p., 20 F, trimestriel. Un très bon zine consacré à Ars Magica. Seul regret : ils n'ont pas la version française, et leur traduction « parallèle » de certains termes est un peu déroutante. Mais pour le reste, c'est tout bon ! Éric Kouris, appt. 42, 4 avenue Gagarine, 93270 Sevran.

● **Le bulletin des B'Rhumes** n° 14, 6 p. A5, 40 FB/ 7 FF/ 2 FS/ 1, 5 $C, mensuel (idem pour le numéro 15). La formule est désormais parfaitement rodée : des articles venus d'un peu partout, des années vingt aux mondes cyberpunks en passant par le médiéval-fantastique. J.-D. Quinet, 43 rue des Hellènes, 1050 Bruxelles.

● **Ça sert d'os** n° 4, 48 p., 10 F, trimestriel. Très dense, avec du bon et du pas terrible (les dessins !). Mais les scénarios et les aides de jeu (Bloodlust, Cyberpunk, Empire galactique et Légendes celtiques) sont de qualité. 30 rue Henri Dunant, 26000 Valence.

● **Cent prétentions** n° 4, 21 p., 10 F, apériodique. Tiens, ils renoncent à Mega pour se consacrer à d'autres jeux ! Cette fois, il est question d'Hawkmoon, de Chestel (très bien !), de Bloodlust et de James Bond. Bonne continuation ! Grégory Molle, 2 rue de l'Étang, 42610 Saint-Romain-du-Puy.

● **Fumble** n° 30 à 32, 20 p. et 1 $C + port chaque, mensuel. L'éditorial du n° 31 est intéressant : il déplore la pénurie de jeux français au Canada et les prix prohibitifs des rares exemplaires en circulation... Pour le reste, c'est comme d'habitude, très sympa. Guilde des Maîtres du Temps, 2114 boulevard Pie XI nord, Val-Bélair, Québec, Canada G3J 1R2.

● **Le grimoire** n° 9, 66 p., 40 F (45 pour la Belgique et la Suisse), trimestriel. Comme toujours, rien que du Warhammer (JdR et Battle), avec entre autres un détour par la Lustrianie. La qualité se maintient, et la couverture couleur est magnifique ! Sébastien Boudaud, 3 rue Le Nôtre, 49300 Cholet.

● **Kaotic** n° 9, 56 p., 20 F, périodicité chaotique. Bitume, Rêve de Dragon, un très intéressant scénario Nephilim, un dossier sur le Japon... Le tout compose un fort bon zine. 10 rue Renoir, 91000 Évry.

● **Lykorn** n° 3, 40 p., 15 F, trimestriel. Ambre, une pointe de cyberpunk, un scénario médiéval-fantastique, un peu de wargame et de Magic. L'ensemble est très agréable à lire. Le double R, L'Oustal Noou, 81220 Servies.

● **Malédiction** n° 5, 49 p., 16 F, trimestriel. Scénarios Cthulhu, Star Wars, Gurps Conan, Vampire, et aide de jeu AD&D/Dark Sun. 40 rue du Temple, 62000 Arras.

● **On the edge** n° 3, 60 p., 30 F, annuel. Rien que du cyberpunk, à toutes les sauces. Un excellent zine spécialisé. David Epinette, 1 quai Magne, 94480 Ablon.

● **Pêcheurs de Lune** n° 11, 24 p., prix inconnu, apériodique. Où l'on parle beaucoup de Chimères, juste assez pour faire saliver les fans de Hurlements. Guilde des Veneurs, 3 place Utrillo, 51100 Reims.

● **Plan d'Enfer** n° 13, 52 p., 22 F, bimestriel. Le retard se résorbe doucement... A noter un « portrait de famille » ultra-complet sur RuneQuest, qui a dû exiger un gros travail d'archiviste. Le reste est bien aussi, avec Stormbringer, Rêve de Dragon, Hawkmoon, quelques critiques intelligentes et constructives. 103 avenue G. Péri, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois.

● **Portails** n° 6, 58 p., 25 F port compris, périodicité irrégulière. Scénarios Cthulhu, Cyberpunk, Star Wars et une aide de jeu pour Pendragon, plus un délire spectaculaire sur les extraterrestres. Joël Taillades, La Fourestole, 81990 Cambon d'Albi.

● **Rôllez jeunesse** n° 1, 22 p., 3 timbres à 2,80 F, tous les 1d4 mois. Bloodlust, Scales, Toon, interview de G.E. Ranne... Bonne continuation ! J. Mucchielli, 7 avenue de la Porte de Choisy, 75013 Paris.

● **Septentryon** n° 8, 28 p., 15 F, périodicité non précisée. Un gros scénario pour L'appel de Cthulhu, qui aurait gagné à être plus développé. Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle.

● **Silver Screen** n° 1, 38 p., 15 F + 3 timbres à 2,80 F pour les frais de port, périodicité chaotique. Un copieux système de création de personnages pour Simulacres/Paorn et des aides de jeu pour Hawkmoon, Star Wars, James Bond et Air Force. Brice Erbland, 5 Les Bergeronnettes, 68210 Saint-Ulrich.

● **Small Furry Creature Press** n° 82, 1,40 £, 10/an. Comme toujours avec les zines britanniques, je ne connais strictement rien des jeux dont ils parlent, mais ça a l'air sympa. SFC Press, 42 Wynndale Road, London E18, 1DX, UK.

● **Tinkle Bavard** n° 26, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. L'un des piliers du fanzinat, toujours fidèle au poste, et toujours aussi intéressant. Au menu : Chronos, Dame de Fer, Rêve de Dragon, INS/MV... Éric Malherbe, 11 rue Dancet, 1205 Genève, Suisse.

● **Vents de rêves** n° 6, 38 p., 18 F, trimestriel. Bonjour chez vous ! Une aide de jeu AD&D, nouvelles, un scénario Rêve de Dragon... Un peu moins dense que d'habitude, mais toujours aussi plaisant. Rêveries angevines, 9 impasse du Puits Rond, 49100 Angers.

● **Zeus** n° 4, 60 p., 30 F, bimestriel. Un gros dossier sur Conan, une interview de Pierre Rosenthal, des scénarios (Conan, JRTM, Stella Inquisitorus, etc.) et des critiques (Maléfices et Nephilim), sans oublier un compte rendu du Salon de la Porte de Versailles. Damien Jendrejeski, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec.

Les JpCistes

● **Esperanza** n° 1, 4 p., 2 timbres à 2, 80 F, périodicité inconnue. Zine consacré au JpC El Mythico. Jean-Christophe Sauvet, 28 bd Joseph Vallier, 38000 Grenoble.

● **Les fils du vent** n° 6, 16 p., 90 F/6 n°, bimestriel. Où il est question du JpC Quest... Micaël Witkowski, chemin de Menoutons, 47300 Villeneuve-sur-Lot.

Les GNistes

● **Armaguedon** n° 1, 63 p., 150 FB/25 FF, trimestriel. Moult détails sur l'univers de jeu de cette association belge, avec son livret de règles... et un barbare à monter soi-même en guise de gadget. Intéressant. Daniel Meert, 26 rue de la Verdure, 1000 Bruxelles, Belgique.

● **GNews** en est à son numéro 10 et passe à 4 pages. C'est un forum où les organisateurs parlent d'un peu tout, de la fabrication de la monnaie de jeu à l'art difficile de la répartition des rôles. Précieux si vous voulez organiser. Alain Borrel, 49 rue de la Chine, 75002 Paris.

● **Réalités** n° 11, 22 p., 4 FS/16 FF, bimestriel. Le fanzine suisse de GN, toujours fidèle au poste et toujours recommandé si, habitant outre-Jura, vous désirez vous mettre au grandeur-nature. Fabien Michaud, Béthusy 21, 1005 Lausanne. ■

Tristan Lhomme

Coup de projecteur sur...

● *Les rêveurs de runes* n° 4, 80 p., 22 F, apériodique. Plus qu'une revue qu'un zine, avec papier glacé, impression « pro » et d'excellents articles. Au sommaire, quantité de choses passionnantes, avec comme points forts l'énorme scénario Cthulhu/Twin Peaks, l'interview de Schuiten et Peeters, le scénario Maléfices et l'étude sur Jean Ray... Très chaudement recommandé, et vivement le prochain numéro ! 14 rue de la Garenne, 78350 Les Loges-en-Josas.

CASUS BELLI n° 83 octobre-novembre 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 4e trimestre 1994. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1994. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël, assisté de Christian Cirri. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Christian Casoni, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Elric ! est édité en français sous licence Chaosium par Oriflam, Nephilim est édité par MultiSim, Chill est édité en français sous licence Mayfair Games par Oriflam, Star Wars est édité en français sous licence West End Games par Descartes Éditeur. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP Tél. : (1) 60.69.56.16.